SCIENCE & VIE MICRO

SVM

ESSAI COMPLET : LE PORTABLE HP 110 DE HEWLETT-PACKARD

ÉCOLE : TOUS LES LOGICIELS POUR RÉUSSIR

COMPRENDRE LA TÉLÉMATIQUE

M 2606.10 16 F

OCTOBRE 1984. 120 FB. 5 FS. 2,75 $ Canadiens. 450 Pts. 18 Dh 17,25 Dt ISSN 0760-6516

Nº 10

JCR

les distributeurs qui prennent la "Micro" au sérieux

JCR
2 formules de points de vente

Magasins JCR :
les professionnels de la micro-informatique

Que vous vous intéressiez à la micro-informatique pour votre métier, pour gérer votre entreprise ou vous distraire, vous trouverez un choix très étendu dans les magasins JCR : matériels, logiciels, nouveautés... plus les conseils de vrais professionnels.

JCR PARIS
58, rue N.-D.-de-Lorette - 75009 Paris
Tél. : (1) 282.19.80 - Télex 290350

JCR LYON
313, rue Garibaldi - (angle rue de la Guillotière)
69007 Lyon
Tél. : (7) 861.16.39 - Télex 305 429 - Parking

JCR MULHOUSE
52, rue Furstenberger - 68100 Mulhouse

JCR CLERMONT-FERRAND
40, rue Blatin - 63000 Clermont-Ferrand
Tél. : (73) 36.56.76

JCR MARSEILLE
Nouvelle adresse
74, rue Edmond Rostand - 13006 Marseille
Tél. : (91) 37.62.33

Seuls les Magasins sont agréés Apple.
MAGASINS OUVERTS DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 13 H ET DE 14 H A 19 H - CRÉDIT - LEASING

Micro-boutiques JCR :
la micro-informatique à la portée de tous

Mini-espaces informatiques, les micro-boutiques de JCR se multiplient partout en France près de chez vous... elles sont le rendez-vous de tous les passionnés de la micro.

08600 Givet
Galeries Mosanes
29, rue Oger
(24) 55.01.23

17000 La Rochelle
Micro-Lude
44, rue Saint-Yon
(46) 41.17.82

22980 Plelan-le-Petit
Éts Mauny
12, rue des Rouairies
(96) 27.65.86

26000 Valence
Photo Service Valence
24, av. Victor Hugo
(75) 44.28.68

26100 Romans
Romans Vidéo
23, côte Jacquemard
(75) 02.71.92

31200 Toulouse
Gaubert Dourdoigne
68 bis, avenue des Minimes
(61) 22.60.49

37500 Chinon
Micro Informatique Loisir
30, r. du Fg St-Jacques
(47) 93.17.17

41000 Blois
Centre Labo
36, rue St-Lubin
(54) 43.72.45

49300 Cholet
Cholet Informatique
22, r. du Puits de l'Aire
(41) 46.02.40

62420 Billy-Montigny
Billy-Électronique
163, Route Nationale
(21) 20.47.10

71400 Autun
Sélection Meubles et Bureaux
23, rue de Paris
(85) 52.07.65

75009 Paris
Le Jeu Électronique
35, rue St-Lazare
(1) 526.62.93

75010 Paris
L.P.R.
43, rue de Dunkerque
(1) 878.09.92

76600 Le Havre
Ste-Ferry-Lepierre
131, cours de la République
(35) 25.12.97

79300 Bressuire
S.L.E.
Passage de la Poste
(49) 65.04.73

94000 Créteil
Centre Vidéo Location
79, r. du Gal Leclerc
207.37.17

94700 Maisons-Alfort
Éts Ladner
175, avenue du Général Leclerc
(1) 368.37.72

Si vous voulez ouvrir une franchise ou un rayon Micro-Boutiques JCR téléphonez au Service Franchise JCR : (1) 285.83.22

Services AVANT et APRÈS vente

- Étude et devis gratuits
- Garantie JCR étendue à 1 an sur tous les produits
- Service Après Vente rapide
- Formules de financement faciles : crédit, leasing, etc.

et des remises avec la carte-privilèges JCR

NOUVEAU

JCR carte-privilèges

iels professionnels

Type	Descriptif	Prix F TTC
APPLE IIC	**APPLE IIC** Nouveau dans la gamme APPLE. Compact portable. Lecteur de disquettes incorporé. 128 K RAM. 1 port imprimante. 1 port MODEM. 80 col. Sortie Couleur PÉRITEL. Prise SOURIS.	PROMOTION NOUS CONSULTER
APPLE IIe	**APPLE IIe** Nouvelle promotion avec MONITEUR 12" VERT et DISQUE MONO ou DUO.	PROMOTION NOUS CONSULTER
MACINTOSH	**MACINTOSH** Clavier détachable 58 touches. SOURIS. Processeur 68.000 16/32 bits. RAM 128 K. Lecteur de disquette 3" intégré. MODEM Graphisme 512 342.	PROMOTION NOUS CONSULTER
ALPHATRONIC PC	**ALPHATRONIC PC** Ram 64 K. Basic résident. Sortie couleur PÉRITEL 6 touches de fonctions. Clavier numérique. Sortie série/parallèle ..... Extensions : Disque 320 K. CP/M.	5500
PAP TOSHIBA	**PAP TOSHIBA** Compatible IBM PC. Processeur 8088. Lecteur de disquette haute capacité 1MO. Basic MICROSOFT. Clavier AZERTY. RAM 192 K ..... Nombreux programmes de gestion : Facturation/stock. Comptabilité. Mailing. Tableur. Trait. de texte.	22100

nateurs domestiques

Type	Descriptif	Prix F TTC
COMMODORE 64	**COMMODORE 64** RAM 64 K - basic intégré sortie couleur Extensions : Disk 5" - lecteur de cassettes - imprimante - nombreux programmes	Modèle PAL **2990** Modèle PÉRITEL **3850**
ORIC ATMOS	**ORIC ATMOS** Basic intégré - RAM 48 K - graphisme haute résolution couleur - sortie imprimante Version PÉRITEL avec câble et alimentation	**2380** **2530**
CANON X 07	**CANON X 07** Micro-ordinateur portable - écran LCD 4 lignes 20 CAR. Graphisme - RAM 8 K ..... Accessoires : imprimante 4 coul. RAM 4 K - 8 K - RS 232 - coupleur optique	**1990**
THOMSON MO 5	**THOMSON MO 5** Nouveau dans la gamme Thomson - 48 K RAM - Basic intégré - clavier AZERTY - synthétiseur de son..... Accessoires : crayon optique, lecteur de cassettes.	**2400**

Prix généralement constatés dans notre magasin de Paris

Type	Prix F TTC
ORDINATEURS	
THOMSON TO7/70	3500
SINCLAIR ZX 81	580
• RAM 16 K	360
• RAM 32 K	590
• Imprimante SEIKO/ZX 81	1390
SPECTRUM 48 K PÉRITEL	2325
EXELVISION	3190
ADAM (sans console)	8500
LAZER 200	1500
ALICE	1190
IMPRIMANTES	
SEIKOSHA GP 50	1260
GP 500	2550
EPSON RX 80	3840
FX 80	6080
STAR GEMINI 10	3400
GEMINI 15	4650

Type	Prix F TTC
AUTRES PRODUITS	
Interface imprimante pour MINITEL/SEIKOSHA	1550
Disquettes 5' 1/4 - Les 10	180
K7 C 15 - Les 10	83
Moniteur couleur OCÉANIC 14" PÉRITEL	2990
Moniteur couleur CM 14	3200
TAXAN VISION EX	3400
Lecteur enregistreur de K7 pour micro-ordinateurs	490
PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES	
SHARP PC 1500	1640
RAM 4 K PC 1500	475
COMMODORE Disques 2031	4470
SANYO PHC 25	1740
THOMSON T07	2260
CASIO Disque pour FP 200	3195
CASIO Imprimante 4 couleurs FP 200	1830
ATARI 800	4200
ATARI 400	2600
ATARI Disque 810	3790
SEIKO Imprimante GP 100 A	2200

Logiciels et librairie

PROGRAMMES PROFESSIONNELS

SAARI	• Comptabilité • Gestion de dossiers • Stock/Facturation
PL	• Comptabilité
BIRDY'S	• Paye • Mailing • Facturation

LIBRAIRIE

PSI, EYROLLES, SYBEX, ÉDITIONS RADIO, CEDIC, NATHAN, MNÉMODYNE...
Vous pouvez consulter chez nous les ouvrages de ces éditeurs pour y trouver l'information que vous cherchez.

PROGRAMMES RÉCRÉATIFS

Plus de 400 logiciels éducatifs, scientifiques, utilitaires et de jeux pour
APPLE, ORIC, ATMOS, SINCLAIR ZX, SPECTRUM, LAZER, THOMSON, COMMODORE, etc.

LE "PACK-MICRO" JCR

La Micro "clefs en main" : étude, devis, matériel, logiciel et initiation : un service exclusif JCR.

Ensemble 4 fonctions :

- **Traitement de texte**
- **Tableur**
- **Base de données**
- **Gestion d'agenda**

- **1 TOSHIBA PAP clavier français 192 K RAM**
- **2 Lecteurs de disquette 720 K**
- **1 Moniteur 12" vert**
- **1 Carte 64 K RAM**
- **1 Imprimante PA 7251 graphique**
- **1 Programme MS DOS**
- **1 Programme Basic graphique MICROSOFT**
- **1 Programme OPEN ACCESS**

TOTAL "PRIX PACK" JCR ..... 38.532,88 F HT
ou ..... 45.700,00 F TTC

Possibilités de leasing - crédit.

Recevez gratuitement le catalogue JCR en retournant ce coupon à JCR Boutique - 58, rue Notre-Dame-de-Lorette - 75009 Paris.

Nom _____ Adresse _____ Profession _____ Age _____ SVM 10/84

SVM ACTUALITÉS

LE RÉVEIL FRANCO-ASIATIQUE

LES MICRO-ORDINATEURS FAMILIAUX anglais et américains sont en train de perdre du terrain en France au profit des machines françaises et asiatiques, affirme Intelligent Electronics. Le cabinet franco-anglais spécialisé dans l'analyse du marché de la micro-informatique en Europe s'attend à une poussée importante des constructeurs nationaux d'ici la fin de l'année. En 1983, les sociétés françaises ne tenaient que 16 % du marché. Thomson, qui possédait 12 % des parts de marché l'année dernière, devrait recueillir les fruits de l'effort amorcé au printemps avec ses nouveaux MO 5 et TO 7/70 ; Matra-Hachette qui occupait moins de 2 % du terrain en 1983 avec l'Alice, devrait décoller avec l'aide des deux nouveaux modèles plus puissants, qui devaient être présentés au SICOB. Les Asiatiques, qui ne détenaient que 8 % l'année dernière avec des modèles comme le Laser 200, le Sanyo PHC 25 ou l'Aquarius, se sont gonflés de nouveaux venus en 1984 comme le Yeno de Sega, et bénéficieront en 1985 de l'impact des ordinateurs japonais au standard MSX. Brigitte Morel, qui dirige la branche française d'Intelligent Electronics, fait remarquer que la situation est moins rose du côté anglais : s'ils représentaient 40 % du marché en 1983, plusieurs d'entre eux comme Dragon ou Camputers (qui fabriquait Lynx) ont dû déposer leur bilan en 1984. "Seuls les grands, Sinclair et Oric, vont garder leurs positions", prévoit-elle. Quant aux Américains, les 36 % qu'ils tenaient l'année dernière étaient dus pour plus de moitié à Texas Instruments : disparue la machine, disparu l'avantage, d'autant que les deux autres grands, Commodore et Atari, n'ont pas encore réussi à s'imposer véritablement sur le marché français.

- L'ADAM de Coleco est arrivé sur le marché français à la mi-juillet. 4000 machines ont été mises en place chez les revendeurs en deux mois.

- RHÔNE-POULENC va fabriquer des disquettes 3 1/2 pouces.

- LA C.E.E. investit 13 millions de dollars pour l'utilisation de l'électronique dans l'édition.

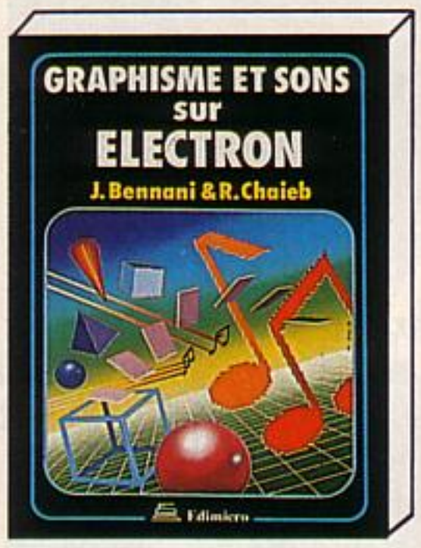
LE COMMODORE 16 ARRIVE

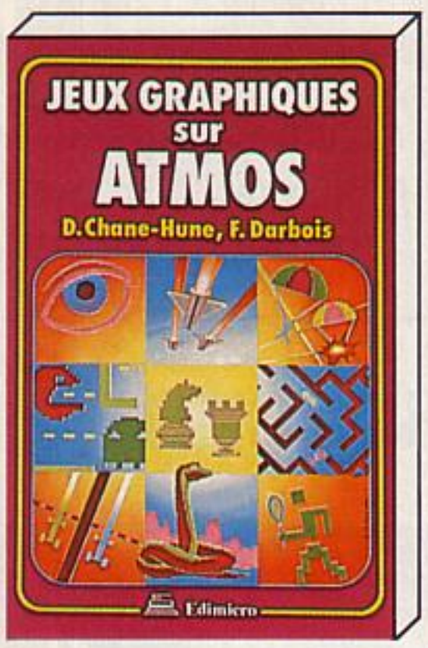
PROCEP, IMPORTATEUR DE COMMODORE en France, annonce officiellement la commercialisation future des nouveaux matériels Commodore 16 et Plus 4. Si aucune date n'est avancée pour le Plus 4, Procep pense mettre en vente en France le C.16 courant octobre. Ce sera la version américaine dotée de 16 Ko de mémoire vive dont le prix tournera autour de 1 500 F. Le Plus 4 est une machine haut de gamme, qui coexistera avec le Commodore 64, moins perfectionné. Le vénérable Vic 20, lui, sera remplacé par le Commodore 16. (Procep, 9 rue Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 506.41.41).

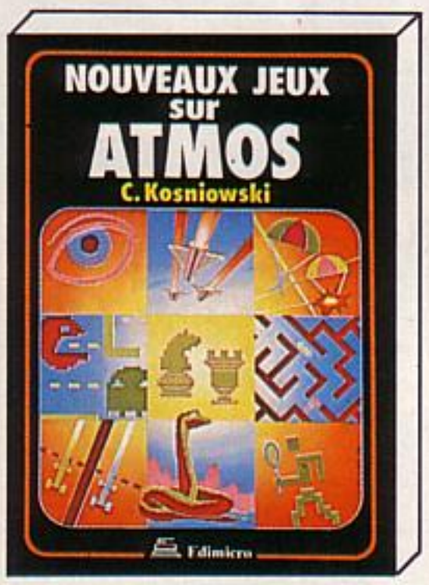
ORIC : LA BONNE MANETTE

OUBLIER LES TOUCHES DU CLAVIER ET commander la machine par une manette de jeu : voilà une fonction qui pose quelques problèmes aux utilisateurs d'Oric. Deux solutions sont aujourd'hui offertes : celle d'Oric et celle toute nouvelle d'Innelec. La première consiste en un ensemble comprenant deux manettes de jeu Spectravidéo et une interface non programmable. A l'heure actuelle, seuls 4 ou 5 jeux sont adaptables. On préférera donc l'interface d'Innelec, Challenger 1, destinée aux manettes type Atari. Elle est programmable et se branche sur le connecteur arrière de l'Oric. Avant utilisation, il faut programmer Challenger suivant le jeu. Pourquoi programmer une interface avant de jouer, ce qui n'est pas très pratique ? Dans les programmes habituels, l'emploi de la manette est prévu à l'aide de quelques routines, incorporées. Or, la grande majorité des programmes écrits pour l'Oric ne comporte pas ces routines. Challenger 1 permet de les utiliser tout de même. Prix : 495 F sans manette. (Innelec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93506 Pantin Cedex, tél. : (1) 840.24.31).

AVEC EDIMICRO
DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR







ELECTRON

GRAPHISME ET SON SUR ELECTRON

Tout ce qu'il faut savoir pour utiliser les ressources graphiques et sonores de l'Electron. De nombreux exemples, faciles à comprendre, vous aideront à réaliser les effets que vous recherchez. ***180 pages - 95 F.***

ATMOS

JEUX GRAPHIQUES SUR ATMOS

22 jeux graphiques et sonores pour votre ATMOS : jeux de hasard, jeux d'adresse, jeux d'action, jeux de réflexion, **jeux en langage machine.** ***192 pages - 95 F.***

NOUVEAUX JEUX SUR ATMOS

30 jeux variés : jeux de divertissement, puzzles, jeux d'arcade, problèmes de réflexion, **musique sur Atmos.** Chaque programme est décrit et commenté en détail. ***140 pages - 88 F.***

VG 5000 PHILIPS

GUIDE DU VG 5000 PHILIPS

Ce guide présente toutes les possibilités du Philips VG 5000 et vous initie, en douceur, à la programmation. De nombreux exemples de jeux sont présentés : chasse au trésor, mille-pattes, chasse à l'éléphant,... ***180 pages - 88 F.***

JEUX SUR VG 5000 PHILIPS

20 jeux graphiques, plus passionnants les uns que les autres, commentés en détail. Le premier chapitre présente les techniques de programmation et vous conduira vers la **création de vos propres jeux.** ***180 pages - 88 F.***

PHILIPS C7420 VIDEOPAC +

JEUX SUR PHILIPS C7420 VIDEOPAC +

Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissante : initiation au Basic, graphisme et sons, techniques de programmation des jeux, jeux d'action, jeux de réflexion. ***200 pages - 98 F.***

MO5

TOUT SUR LE MO5 : Basic, graphisme, assembleur

Tout ce qu'il faut savoir pour bien se servir de son MO5 : le Basic du MO5, les possibilités graphiques et sonores, le langage machine, ... ***290 pages - 98 F.***

JEUX SUR MO5

Vous découvrirez dans cet ouvrage 20 jeux, tous passionnants, pour votre MO5. Chaque programme de jeu est accompagné d'une analyse détaillée de sa structure. ***150 pages - 88 F.***

COMMODORE 64

JEUX SUR COMMODORE 64

De nombreux jeux prêts à l'emploi, pour votre Commodore 64. Chaque jeu est présenté en détail : organigramme, étude ligne-à-ligne, liste des instructions.
Jeux d'adresse et de hasard - ***160 pages - 88 F.***
Jeux d'action et de réflexion - ***152 pages - 88 F.***

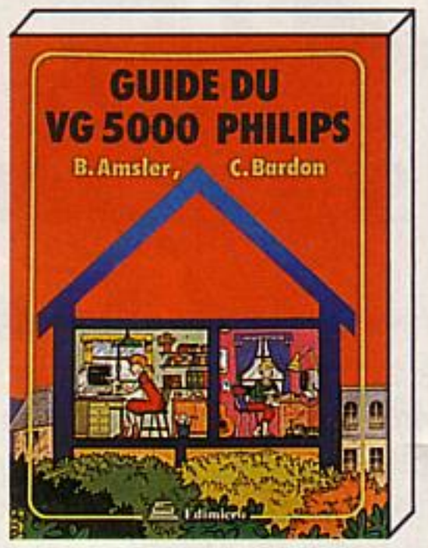
SPECTRUM

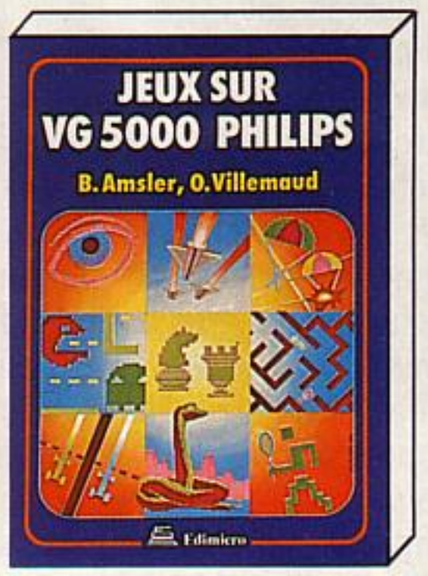
AVENTURES SUR SPECTRUM

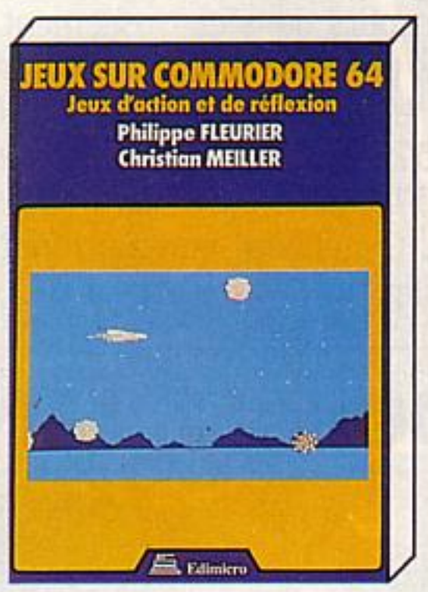
Un programme d'aventure exceptionnel : "L'Œil du Guerrier des Etoiles". Chaque phase du jeu est expliquée : création des monstres, effets graphiques, combat et mouvement. ***200 pages - 120 F.***

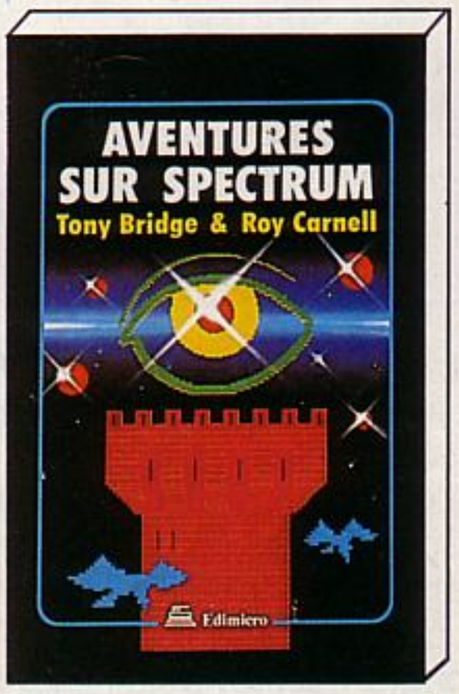
JEUX GRAPHIQUES SUR SPECTRUM

Parachutiste, couleuvre vorace, chasse anti-sous-marins, pont de tortues, Madmax, raid aérien, Othello, jackpot, ... Des jeux **vraiment graphiques.**
164 pages - 88 F.









BON DE COMMANDE

☐ Je désire recevoir les ouvrages suivants : _____

_____

_____

_____

Ci-joint mon règlement par chèque de ..... F, libellé à l'ordre de FDS/Edimicro (participation aux frais de port : 1 vol. : 9 F, 2 vol. : 13 F, 3 vol. : 16 F, 4 vol. et plus : 21 F).

☐ Je désire recevoir votre catalogue

Nom : _____ Adresse : _____

_____ Signature :

SVM 10/84

FDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 585.00.00

NOTRE AVIS SUR 160 LOGICIELS

Du jardin d'enfants à l'université

(1) Nous reprenons ici les catégories définies dans notre article, à savoir : J = jeu éducatif ; L = didacticiel ludique ; C = constructions ; Q = questionnaires ; S = 'studiciels' (exercices) ; A = autoformation ; R = révisions ; T = culturels ; M = simulation ; I = illustrations de cours ; P = progiciels.
*(2) ***** = excellent et (ou) délectable ; **** = à ne pas manquer ; *** = mérite le détour ; ** = plutôt recommandable ; * = peut servir ; pas d'étoile = sans commentaire.*

POUR LES TOUT-PETITS

CATÉ-GORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉ-RIEL	NOTRE AVIS (2)
J	2-5 ans	Jardin d'enfants (JE)	Nombres	La Ronde des chiffres	Notions quantitatives de base pour les tout-petits	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	****
J	2-5 ans	JE	Formes	La Ronde des formes	4 jeux pour savoir associer et reconnaître les formes	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	****
L	2-5 ans	JE	Formes	Des Signes dans l'espace	Jeux de fusées pour le développement du sens de l'orientation	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	**
J	2-5 ans	JE	Formes	Pareil ou différent	Préapprentissage de la lecture très bien fait, mais sans jolis dessins	3 h	Compu-terre	Apple II	***
J	2-5 ans	JE	Formes	Vision-visif	Un petit bonhomme apprend à reconnaître les formes et les couleurs	3 h	Loriciel	Oric	****
L	4-8 ans	JE/cours primaire (CP)	Calcul	Dés en chute libre	Un dé qui roule permet d'apprendre à compter	1 h	VIFI-Direco	Spectrum	*
L	4-8 ans	JE/CP	Lecture	La Belle au bois	Un joli conte de fées et un beau graphisme pour apprendre à lire et à raconter	1 h	VIFI	Apple II	*****
L	4-8 ans	JE/CP	Lecture	Hansel et Gretel	Même chose que le précédent, mais moins bon	1 h	VIFI	Apple II	****
L	4-8 ans	JE/CP	Calcul	Combien font ?	Additions avec les nombres de 1 à 10	3 h	VIFI	Spectrum	**
L	4-8 ans	JE/CP	Calcul	Comment compter	Des pièces de monnaie pour apprendre à compter de 1 à 5	3 h	Atari	Atari	*
L	4-8 ans	JE/CP	Lettres Calcul Adresse	Les Oursons malins – et l'ABC – comptent de 1 à 9 – s'amusent	Trois jolis jeux pour apprendre les lettres, les nombres et les réflexes	3 h chacun	VIFI	Apple II	*****
J	5-7 ans	JE/CP	Lecture	Course aux lettres	Classement des lettres par ordre alphabétique	2 h	Loriciels	Oric et Spectrum	**
J	5-7 ans	JE/CP	Nombres	Noix de coco	Un petit singe malicieux guide l'enfant au pays des chiffres	2 h	VIFI	Thomson T07 et M05	***
C	5-12 ans	JE/cours moyen (CM)	Logique	Coccinelle	Mini-Logo pour tout-petits	5 h	Édiciel	Commo-dore 64	**
C	5-15 ans	JE/classe de 4e	Divers	Logo	Le fameux langage de la tortue, qu'il faut absolument connaître	–	Édiciel, Apple, Atari, TO-Tek	Apple II, Atari, Thomson T07 et M05	****

LECTURE, VOCABULAIRE

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
L	5-10 ans	Cours primaire (CP) cours élementaire (CE)	Lecture	Jeux de mots	Une initiation à la lecture utilisant un graphisme imitant l'écriture manuscrite	5 h	Feeder SA	Apple II	***
J	6-10 ans	CP/CE/CM	Lecture	Mots en fleurs	Six jeux pour reconnaître les mots en partant des fleurs	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	**
J	6-10 ans	CP/CE/CM	Alphabet	Ordralphabetix	Connaître l'alphabet tout en entraînant la mémoire visuelle	4 h	Atari	Atari	**
A	7-10 ans	CE/CM	Lecture	GRA	La télématique au service de la lecture et de l'écriture	50 h	Didao	Minitel	*
J	7-12 ans	CE/CM	Calcul et lecture	Un Mot pour le compte	Savoir combiner les capacités en calcul mental à la richesse du vocabulaire	4 h	VIFI	Thomson T07 et M05	***
J	7-12 ans	CE/CM	Vocabulaire	Mes Premiers Mots	Ce jeu bien connu permet de faire des progrès en orthographe	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
L	7-12 ans	CE/CM	Orthographe	La Ponctuation en français	Mise en place des points et des virgules dans la phrase	3 h	Magnard	TI 99/4A	*
L	7-15 ans	CE/classe de 4e	Grammaire	Le Cadavre exquis de la grammaire (1 & 2)	Le jeu des surréalistes adapté à l'analyse logique moderne	5 h	Belin	Thomson T07	****
J	7-15 ans	CE/4e	Vocabulaire	Mots cadrés, Méli-mélo et Motus	Reconnaître les mots et apprendre du vocabulaire	–	Atari, Computerre et VIFI	Atari, Apple II, et Thomson T07 et M05	
J	8-16 ans	CE/classe de 3e	Orthographe	La Chasse aux fautes	Un jeu d'arcade où les vilains envahisseurs sont des fautes d'orthographe à abattre	–	Hatier	Atari	****
L	8-16 ans	CE/3e	Orthographe	Croque-mots	Comment épeler 1500 mots de 3 à 10 lettres	4 h	VIFI	Commodore	*
L	8-16 ans	CE/3e	Orthographe	Orthocrack 1, 2 & 3	Pour bien maîtriser les accords de genre (masculin, féminin et neutre)	6 h	Hatier-Atari	Thomson M05 et T07 et Atmos	***
A	7-20 ans	CE et au-delà	Lecture	Elno	23 disquettes pour apprendre à lire de A à Z et au-delà	20 h	AFL	Goupil 2/3	*
S	10-17 ans	CM/classe de 1re	Grammaire	Participes passés, accordez-vous !	Fini la terreur de l'accord des participes passés	6 h	Belin	Thomson T07 et M05	***
S	10-17 ans	CM/1re	Conjugaisons	Conjugaisons	Tous les verbes à 4 temps de l'indicatif	6 h	Ère-Informatique	Laser	**

CALCUL, MATHÉMATIQUES ET LOGIQUE

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
L	6-9 ans	Cours primaire (CP)/ cours élémentaire (CE)	Géométrie	La Carotte malicieuse	Un petit lapin apprend à se repérer dans l'espace et aborder les arcanes de la géométrie	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	****
L	6-9 ans	CP/CE	Géométrie	J'explore l'espace en calculant	Un jeu qui mêle géométrie et arithmétique	3 h	VIFI	Apple II	***
I	6-9 ans	CP/CE	Temps	Hickory-Dickory L'Horloge	Savoir lire l'heure comme au temps ou le "quartz" n'existait pas	– –	Atari VIFI	Atari Thomson T07 et M05	

CALCUL, MATHÉMATIQUES ET LOGIQUE (suite)

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
L	6-9 ans	CP/CE	Arithmétique	Matuvu	Des visages pour apprendre à compter	3 h	Atari	Atari	*
L	6-9 ans	CP/CE	Logique	Tables et frises	Pour que la symétrie, les classements et les translations ne soient plus un mystère	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	**
A	6-12 ans	CE/classe de 6e	Arithmétique	Ari	Compter pendant des heures, cela peut servir, surtout si on a du retard en classe	125 h	Didao	Minitel	**
L	7-9 ans	CP/CE	Hasard	Encadrement	Notions de probabilités	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
S	7-10 ans	CP/CM	Arithmétique	Opérations 1 et 2	Additions, soustractions, divisions et multiplications pour tous	5 h	TO-Tek	Thomson T07 et M05	*
L	7-10 ans	CP/6e	Arithmétique	La Course du robot	Le robot à multiplications (chiffres de 1 à 9)	4 h	VIFI	Spectrum	**
S	7-10 ans	CP/CM	Arithmétique	Initiation au calcul	Les quatre opérations comme si vous y étiez	4 h	TO-Tek VIFI	Thomson T07 et M05	*
L	7-10 ans	CP/CM	Arithmétique	Croque-nombres Gross-nombres	Les quatre opérations comme si vous y étiez	6 h 4 h	VIFI VIFI	Spectrum Thomson T07 et M05	* **
L	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Insectivore-concentration et Les Bonbons – le chaos	Bonbons et insectes pour apprendre les fractions et les signes	4 h	Atari	Atari	*
S	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Calcul mental	Comme son nom l'indique	4 h	TO-Tek et Loriciel	Thomson T07 et M05 et Atmos	**
L	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Maths	Un voyage dans une fusée pour s'initier aux quatre opérations	6 h	Ère informatique	Spectrum	**
C	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Barre	Des constructions arithmétiques pour avoir le sens du calcul mental	4 h	Atari	Atari	*
L	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Octogonus	Énigmes mathématiques	4 h	TO-Tek	Thomson T07 et M05	*
L	7-14 ans	CP/5e	Ensembles	Jeu de Boole	Familiariser l'élève avec les opérations sur les ensembles	6 h	Hatier	Thomson T07 et M05	****
S	7-12 ans	CP/5e	Arithmétique	Calcul mental	Comme son nom l'indique	–	Loriciel	Oric-Atmos	**
J	7-12 ans	CP/5e	Calcul	Pythagore	Jeu de reconstitution autour des tables d'addition	4 h	Hatier	Thomson T07 et M05 et Atari	*
S	7-13 ans	CP4e	Logique et maths	Logique et maths	Pour comprendre les diagrammes et les ensembles	4 h	Magnard	Apple II	***
L	7-13 ans	CP/4e	Arithmétique	Opération météore	Une odyssée à bord du vaisseau spatial "Hyper-maths" pour s'exercer au calcul mental	3 h	VIFI	Commodore	***
L	7-13 ans	CP/4e	Temps et volumes Arithmétique " " "	Mesures et grandeurs	Un véritable bestiaire pour jeux mathématiques	10 h 4 h 4 h 3 h 6 h	VIFI Atari Hatier VIFI Hatier	Th. T07 et M05 Atari Th. T07 et M05 " " et Atari	*** ** ** *** ***
R	9-11 ans	CM/6e	Arithmétique	L'École des maths	Révisions portant sur le programme de fin de primaire – début de secondaire	6 h	VIFI	Thomson T07 et M05	***

MATHÉMATIQUES

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
A	6-14 ans	1er cycle	Maths	Ari	Cours de rattrapage en maths	125 h	Didao	Minitel (télématique)	**
A	6-14 ans	1er cycle	Arithmétique	Pro	Révision sur les nombres	100 h	Didao	Minitel (télématique)	**
R	> 7 ans	1er cycle	Maths	Maths	Révisions et petits exercices	4 h	Direco	Spectrum	*
J	9-15 ans	1er cycle	Calcul	La Quête du Graal	Les compagnons du roi Arthur partent à la découverte d'énigmes	5 h	Atari	Atari	*
J	> 10 ans	1er cycle	Calcul	Multiplications casse-tête	Le football et le rugby au secours des mathématiques	3 h	VIFI	Thomson T07 et M05	**
R	9-11 ans	Cours moyen 2 (CM2)/6e	Maths	Le Cartable – Maths	Révision pour l'entrée en sixième	12 h	Info-grames	Alice T07 et M05	****
R	10-12 ans	6e/5e	Maths	Mathématiques 6e/5e	120 programmes de révision	40 h	Édumicro	Micral	**
L	10-11 ans	6e	Maths	Le jeu des nombres 6e	Révision du programme de 6e	6 h	Belin	Thomson T07 et M05	**
L	11-12 ans	5e	Maths	Le jeu des nombres 5e	Révision du programme de 5e	6 h	Belin	Thomson T07 et M05	**
S	11-12 ans	5e	Maths	Didacmath 5e	Programme d'algèbre de 5e	6 h	Belin	Thomson T07 et M05	**
S	> 10 ans	1er cycle	Fractions	Fractions	Exercices avec visualisation des proportions	3 h	TO-Tek et Édumicro	Thomson T07 et M05	*
A	10-18 ans	1er/ 2e cycles	Ensembles logique	Pem	Perfectionnement sur les ensembles	25 h	Didao	Minitel	**
S	10-13 ans	1er cycle	Arithmétique	Diviseurs PGCD-PPCM	S'amuser en faisant des calculs	2 h	Magnard	TI 99/4A	*
J	> 10 ans	1er/ 2e cycles	Fractions	Fractions en folie	Une vraie partie de plaisir	3 h	Édiciel	Apple II	***
S	> 16 ans	Terminale Formation	Maths financières	Emafi	Théorie et pratique des intérêts et des annuités d'emprunt	5 h	VIFI	Apple II	***
P	> 16 ans	Terminale Formation	Maths financières	Emprunt-épargne	Théorie et pratique des intérêts et des annuités d'emprunt	2 h	Answare	Thomson T07	*
A	16-20 ans	Terminale C et D	Maths	Mathématiques terminale	130 programmes de révision	50 h	Édumicro	Micral	**
R	16-20 ans	Terminale C, D et E	Maths	Point BAC Maths 1, 2 & 3	Programmes sérieux pour réussir son bac	30 h	Édiciel	Apple II	***

LANGUES

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
Q	> 10 ans	1er cycle	Anglais	Testing	Révisions de grammaire et de vocabulaire	20 h	Tandy	Tandy TRS 80	*
A/S	> 10 ans	1er cycle	Anglais	Preterite Star	Exercices	4 h	Belin	Thomson T07 et M05	***
S	> 10 ans	1er cycle	Anglais	Wormy	Exercices sur les verbes irréguliers	6 h	Hatier	Thomson T07 et M05, Atari et Atmos	**

GÉOGRAPHIE (suite)

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
L/I	7-9 ans	Cours primaire (CP) Cours élémentaire (CE)	Géographie	Géographie	Continents, pays et villes du monde entier	4 h	Atari	Atari	**
L/I	7-9 ans	CP/CE	Géographie	Cartes de France	La France avec ses montagnes, ses mers, ses fleuves et ses villes	4 h	VIFI	THomson T07 et M05	****
L	7-9 ans	CP/CE	Géographie	Drapeaux d'Europe	Si les drapeaux sont au programme, c'est pas trop mal	4 h	Atari	Atari	**
J	> 8 ans	CP et au-delà	Géographie	Pays et capitales d'Europe	Après ce jeu, impossible de penser que Bonn est la capitale de l'Italie	–	Atari	Atari	*

SCIENCES, PHYSIQUE ET CHIMIE

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
C	> 14 ans	2e cycle	Électricité	Construction électrique	Sur le montage des circuits électriques	5 h	Atari	Atari	*
S	> 14 ans	2e cycle	Physique	Maths appliquées à la physique	Mieux vaut être fort en maths pour réussir en physique	4 h	Hatier	Goupil 2	
S	> 16 ans	Seconde	Physique	Le choc élastique de deux mobiles	Le problème de la table à coussin d'air	4 h	Magnard	TI 99/4A	*
S	> 16 ans	2e cycle	Physique	Physique	Rappels de cours et expériences	25 h	Hatier	Goupil 2	*
S/I	> 16 ans	2e cycle	Chimie	Dosage acide-base	Les effets d'un mélange qui ne risque pas d'exploser ici	4 h	Magnard	TI 99/4A	****
M	> 16 ans	2e cycle	Nucléaire	Centrale atomique	Comment détecter et réparer une panne dans une centrale	1 h	Atari	Atari	
S/M	> 16 ans	2e cycle	Physique	Balistique	Comment contrôler la trajectoire d'un mobile	3 h	Magnard	Apple II	*
C	> 16 ans	1er/ 2e cycles	Électricité	Elcir	Étude par simulation de quelques circuits électriques	5 h	VIFI	Goupil 2/3	***
S	> 16 ans	2e cycle	Chimie	NaCl & PhColor	Un peu de chimie, sommaire et peu enthousiasmante	2 h	Ademir	Goupil 2	
A	> 16 ans	1er/ 2e cycles	Science	Diététique	Davantage une ascèse à pratiquer qu'un cours à suivre	–	VIFI	Thomson T07	
Q	> 14 ans	1er/ 2e cycles	Science	Quest sciences	250 questions pour contrôler les connaissances	4 h	VIFI	Thomson T07 et M05	**
R	16/18 ans	Terminale	Physique	Point Bac Physique 1 & 2	Pour réussir en sachant tout	20 h	Édiciel	Apple II	

ÉCONOMIE ET GESTION

CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
S/M	> 16 ans	2e cycle	Gestion	Gérer : le seuil de rentabilité	Bonne approche du thème avec des exemples pratiques	10 h	VIFI	Apple II	****
J/M	> 16 ans	2e cycle	Économie	Devenez ministre de l'Économie et des Finances	Excellent jeu de compréhension des phénomènes économiques	–	Answare	Thomson T07 et M05	***
J/M	> 16 ans	2e cycle	Économie	Placez les économies de tante Ursule	Bon jeu sur la micro-économie et la gestion privée	–	Answare	Thomson T07 et M05	**
J	> 16 ans	2e cycle	Économie	Le Millionnaire	Jeu grand public pour se familiariser avec l'économie	–	Ère informatique	Atmos	*

ÉCONOMIE ET GESTION (suite)

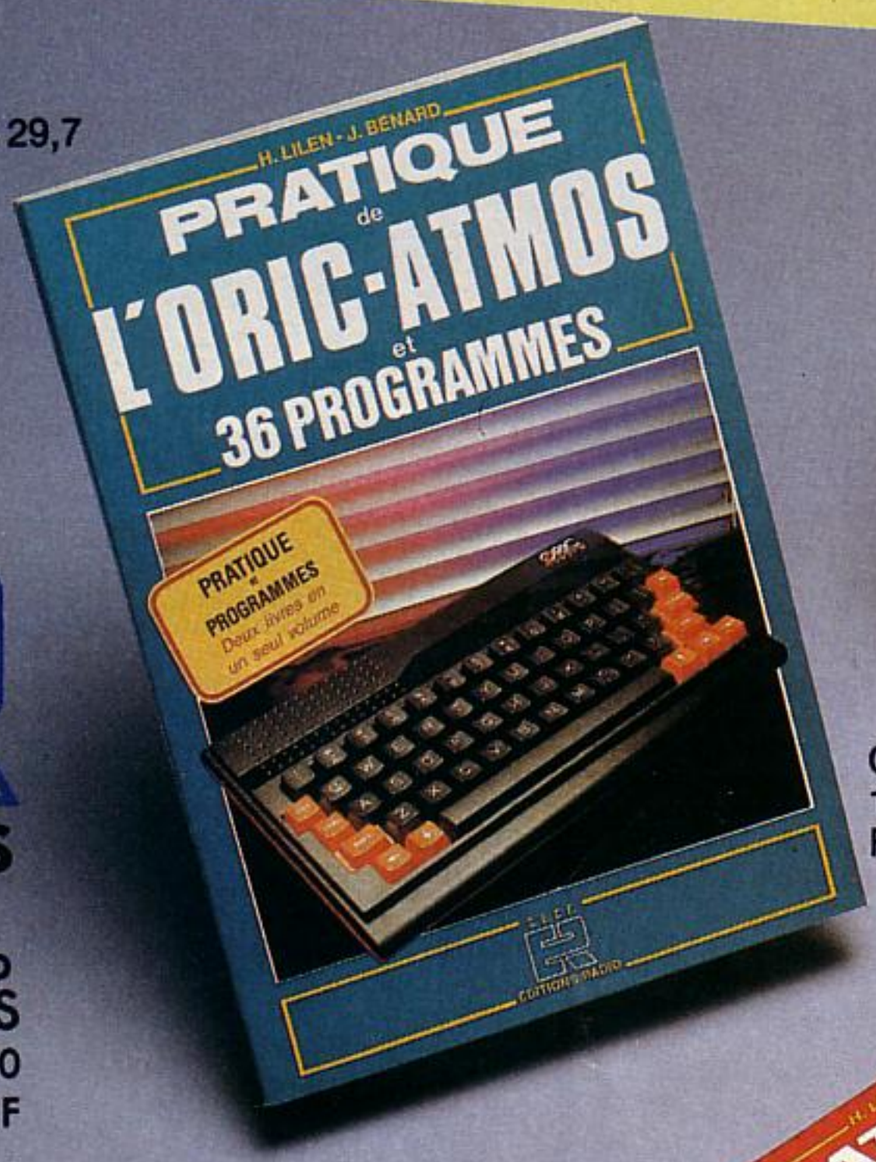
CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
M	> 16 ans	2e cycle	Économie	Ministre de l'énergie	Jeu très stratégique	–	Atari	Atari	**
M	> 16 ans	2e cycle	Économie	Énerjeu	Pour tout savoir et comprendre sur l'énergie	–	Hachette	Micral	*
J	> 16 ans	2e cycle	Économie	Le Choc des multinationales	Voilà un vrai jeu !	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
A	> 16 ans	2e cycle	Comptabilité	Le Nouveau Plan comptable	Cours complet, bien fait mais aride	40 h	Cassie	Control Data	****
A	> 16 ans	2e cycle	Comptabilité	Le Plan révisé	Toute la comptabilité en 12 disquettes	30 h	VIFI	Goupil 2/3	***
J	> 16 ans	2e cycle/ supérieur	Économie	Le Homard infernal	Jeu d'initiation aux phénomènes économiques	8 h	Apple	Apple II	*
P	> 16 ans	2e cycle/ supérieur	Gestion	Budget personnel	Comment gérer un budget	3 h	Answare	Apple II	*
M	> 18 ans	2e cycle	Jeu d'entreprise	Manager	Jeu individuel de formation à la gestion d'entreprise	4 h	Ère informatique	Oric Spectrum Dragon	****
M	> 18 ans	secondaire supérieur	Jeu d'entreprise	Exige	Excellent jeu d'entreprise pour le supérieur et la formation	40 h	VIFI	Apple II	****
A	> 18 ans	supérieur/ formation	Gestion	Crédit-Agricole Logiciels	Toute une série de didacticiels sur micro-plato	100 h	IFCAM	Control Data	****
P	> 18 ans	supérieur/ formation	Gestion	Tableurs (Visicalc, Multiplan, etc.)	Excellents auxiliaires de formation	–	Divers	Tous matériels	****

DIVERS

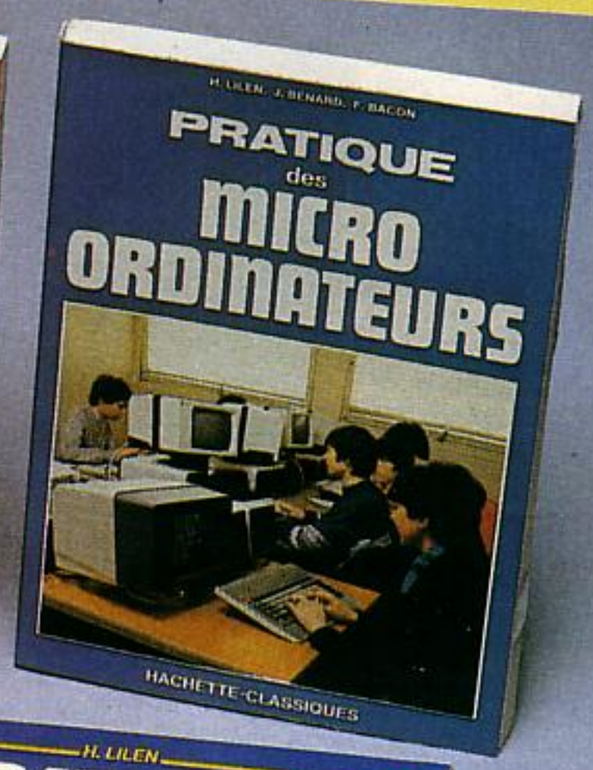
CATÉGORIE (1)	ÂGE	NIVEAU SCOLAIRE	SUJET	TITRE	CONTENU	DURÉE MOYEN.	ÉDITEUR	MATÉRIEL	NOTRE AVIS (2)
T	> 7 ans	–	Solfège	La Clé des chants	Les secrets du solfège et du rythme	–	VIFI	Philips T07	*
T	> 7 ans	–	Solfège	Music Composer	Les secrets du solfège et du rythme	–	Atari	Atari	**
T	> 7 ans	–	Solfège	Boîte à musique	Les secrets du solfège et du rythme	–	Atari	Atari	*
T	> 7 ans	–	Solfège	Melodia	Les secrets du solfège et du rythme	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
T	> 7 ans	–	Solfège	Synthétia	Les secrets du solfège et du rythme	–	VIFI	Thomson T07 et M05	***
T	> 7 ans	–	Solfège	Musique maestro	Les secrets du solfège et du rythme	–	Ère Informatique	Spectrum	**
C	> 7 ans	–	Dessin	Pictor	Comment dessiner sur un écran	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
C	> 7 ans	–	Dessin	Je dessine	Comment dessiner sur un écran	–	VIFI	Thomson T07 et M05	**
C	> 7 ans	–	Dessin	Paint	Comment dessiner sur un écran	–	Atari	Atari	**
C	> 7 ans	–	Dessin	Chevalet vidéo	Comment dessiner sur un écran	–	Atari	Atari	***
L	> 7 ans	–	Mémoire	Cubo magique	Pour exercer sa mémoire visuelle	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
L	> 7 ans	–	Mémoire	Écho	Pour exercer sa mémoire visuelle	–	VIFI	Thomson T07 et M05	*
S	> 15 ans	–	Dactylographie	Dactyl	Les secrets de la dactylographie	50 h	VIFI	Goupil 2/3	*

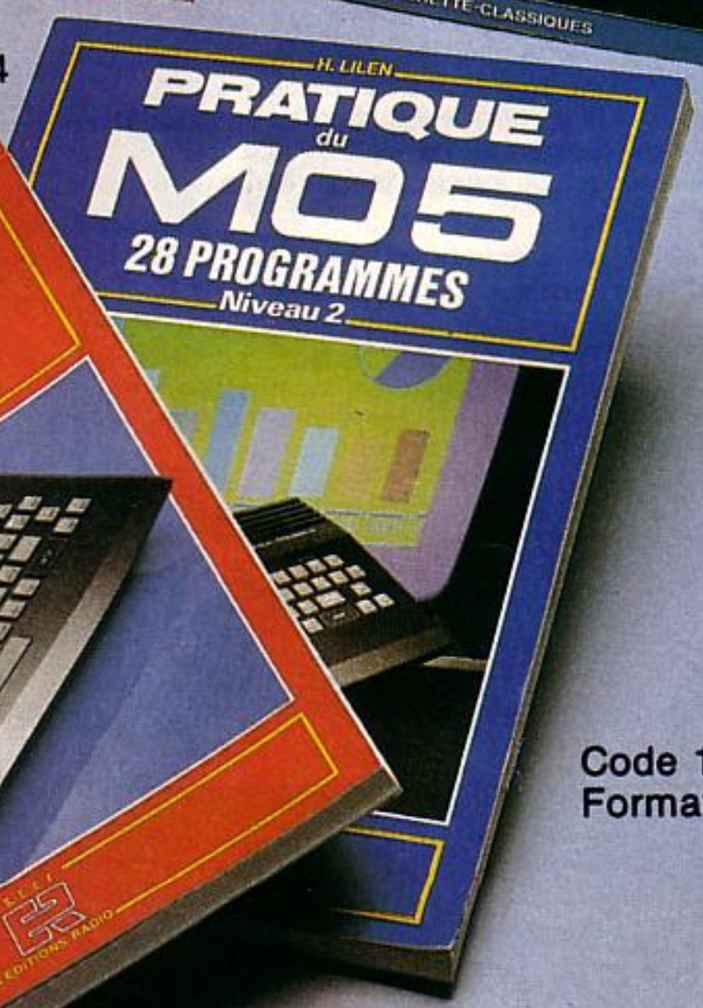
NOUVEAUX TITRES AUX ÉDITIONS RADIO

Code 102
224 pages
Format : 21 × 29,7

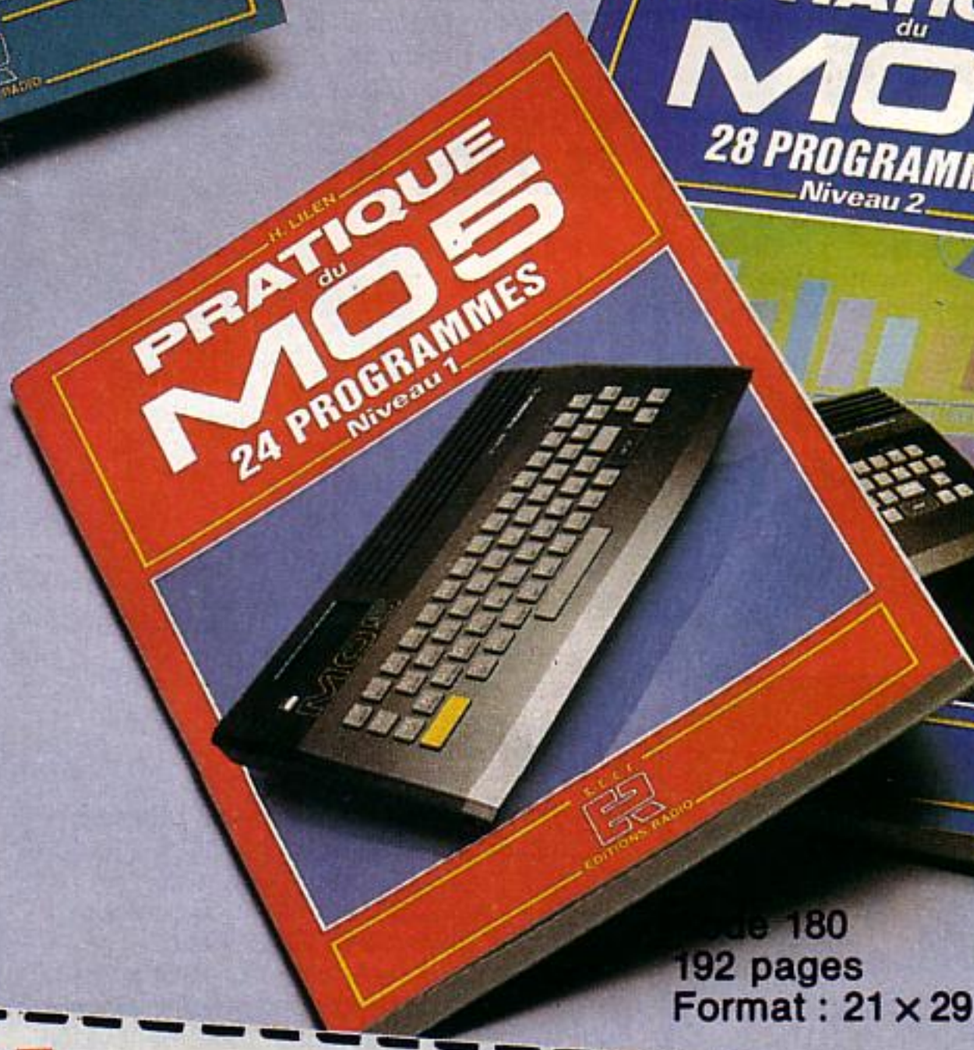


Code 90
176 pages
Format : 16 × 24





Code 133
224 pages
Format : 17 × 24



Code 181
Format : 21 × 29,7

Catalogue
64 pages
Format :
16 × 24

Code 180
192 pages
Format : 21 × 29,7

EDITIONS RADIO
9, rue Jacob
75006 PARIS
Tél. (1) 329.63.70
TELEX : 270 664 F

BON DE COMMANDE

A adresser à **S.E.C.F. Éditions Radio 9, rue Jacob, 75006 Paris**
Je désire recevoir par la poste, au(x) prix (port compris) indiqué(s) ci-dessous (cocher la case)

SVM

- ☐ Pratique de l'Oric-Atmos et 36 programmes par LILEN et BENARD - 110 F
- ☐ Langage-machine pour ZX81, par SIRVEN - 85 F
- ☐ Pratique des micro-ordinateurs, par BACON, BENARD et LILEN - 92 F
- ☐ Pratique du M05 Niveau 1, par LILEN - 85 F
- ☐ Pratique du MO5 Niveau 2, par LILEN - 110 F
- ☐ Catalogue général Editions Radio - Gratuit

Nom : _____

Adresse : _____

Canada : Maison de l'Education, 10485 Bd St-Laurent - Montréal PQ H3L 2P1 / Belgique : SBER, 63, av. du Pérou - 1050 Bruxelles

LA SELECTION DU MOIS

APRICOT :

Ordinateur de gestion 16 bits classique et très performant avec 256K RAM, 2 disquettes 3,5" de 315K, MS-DOS et CP/M86.
Moins classique : c'est un vrai portable de 8 kg, un superbe clavier ergonomique, une compatibilité complète avec VICTOR S1 et IBM PC.
256K RAM extensible - Moniteur 9" - 2 disquettes 3,5" de 315K - E/S RS232 - sortie Centronics - Texte 80 x 25 - graphique 800 x 400 - MS-DOS 2,0, CP/M86, BASIC
- Disque dur en option.

23.900 F HT

Apple IIc

Le nouveau portable d'APPLE qui une fois encore est une réussite. Une disquette 5" intégrée dans un ordinateur de 30 × 28 cm : l'outil idéal du décideur au bureau encombré. Il bénéficie bien sûr de la plus vaste bibliothèque de logiciels jamais écrite pour un ordinateur.

128K RAM - Disquette intégrée 143K - Texte 80 × 24 - Sortie Péritel couleurs - Interface RS 232. Connecteurs modem, souris, Joystick, moniteur. Alimentation 12v batterie et bloc secteur.

Nous consulter

Apple IIe

En promotion
NOUS CONSULTER.

MONITEURS COULEUR

TAXAN EX	12", rés. 380 × 260
TAXAN II	12", rés. 510 × 260
TAXAN III	12", rés. 630 × 260
MICROVITEC	452 14", rés. 450 × 580
MICROVITEC	653 14", rés. 650 × 580

NOUS CONSULTER.

IMPRIMANTES EPSON

RX80	100 cps/80 col/traction
RX80 FT	100 cps/80 col/friction - traction
FX 80	160 cps/80 col/friction - traction
RX 100	100 cps/136 col/friction - traction

NOUS CONSULTER.

Apple III

Véritablement l'ordinateur de gestion à tout faire. Doté de 256K RAM et d'un disque dur 5 Méga, il fait face à tous les problèmes. Et comme toujours avec APPLE, des logiciels d'application tous azimuth.
Un investissement sûr à un prix particulièrement intéressant.
256K RAM - Moniteur III - Disquette 5" - Disque dur profile 5M - Catalyst - Back Up III - Sortie RS232 - Texte 80 x 24 - graphique 560 x 192.

25.210 F HT

PLUTO

Du graphique couleur très haute définition pour VICTOR S1, APPLE II, ordinateurs au bus S 100. PLUTO mono-carte pour VICTOR : 768 x 576 points en 16 couleurs, processeur 8088, 256K RAM. Avec extensions dans rack externe : 1024 x 768 points en 256 couleurs parmi 16.7 millions. Pour conception graphique, traitement vidéo d'images.

PLUTO/VICTOR : 12.900 F HT

BD 500
un lecteur de disquettes 3" performant pour ORIC et ATMOS
3.980 F TTC

Macintosh

L'outil idéal du gestionnaire : compact et puissant comme doit l'être un ordinateur haut de gamme, fantastiquement simple grâce à sa souris, un vaste choix de programmes de gestion et d'aide à la décision. Une démonstration s'impose.

128K RAM - Microprocesseur 32 bits - Ecran intégré 9" - Résolution 512 × 342 - Disquette intégrée 3,5" de 400K - 2 sorties RS 232 - Connecteur modem - souris.

ELECTRON : la nouvelle référence des ordinateurs à moins de 3.000 F

BBC : l'ordinateur couleurs au BASIC le plus rapide et le plus complet des 8 bits

5.990 F TTC

Les prix annoncés sont ceux pratiqués au 1/07/84.

BAT-BACHELIER

49, rue des Mathurins
75008 Paris - Tél. 265.42.62

JCS

Autre magasin
4, Boulevard Voltaire
75011 Paris - Tél. 355.96.22

GREENSOFT® : DES JEUX

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft !... plus de 300 titres proposés en vente par correspondance !

Des titres présentés en cassettes, cartouches ou disquettes et classés par type d'ordinateur ou de console. Vous trouverez vite ceux qui vous plairont, à vous... et à votre compagnon favori : Atari, Commodore, Oric, Apple, Spectrum, IBM... ou autre.

Pour commander, deux solutions :

1. **Vous remplissez uniquement le bon de commande «tarif». Et vous restez totalement libre de ne plus rien nous commander (mais vous ne bénéficiez pas des avantages du Club).**
2. **Vous remplissez la demande d'adhésion au Club. Et vous bénéficiez ainsi de la remise spéciale dès votre première commande.**
   C'est déjà un gros avantage, mais il y en a bien d'autres à découvrir !

CLUB GREENSOFT

Ses avantages sont nombreux. D'abord les prix, bien sûr ! Des prix spéciaux réservés aux adhérents : –10 % minimum, même sur les titres les plus célèbres ou les plus nouveaux. Et des réductions pouvant atteindre –20 % et même –30 % sur les promotions.

Ensuite, la possession d'une carte de membre, avec n° de code personnel donne accès à la commande ou au service-conseil par téléphone (93) 30.34.59 ... à une information sur toutes les nouveautés... et même à un service «achat/vente de matériels» (console ou micro).

Enfin, les membres du Club reçoivent gratuitement le catalogue... plus un petit cadeau de bienvenue... plus un cadeau de parrainage chaque fois qu'ils font entrer un ami au Club !

En échange de tous ces avantages ? Vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an : celui de votre choix, ou celui de notre «Sélection trimestrielle» qui vous est envoyé automatiquement (contre remboursement) si vous n'avez pas effectué votre choix (au dernier jour de chaque trimestre)... ou si vous préférez nous faire confiance.

■ Cartouche
○ Disquette
⊡ Cassette

N°	TITRE	ÉDITEUR	ATARI V.C.S. ■	C.B.S. COLECO ■	APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO 600/800 XL ⊡	COMMODORE VIC 20 ○	COMMODORE C.B.M. 64 ■	IBM PC ⊡	ORIC 1 / ATMOS ○	THOMSON TO 7 MO 5 ⊡	SINCLAIR SPECTRUM ○	MACINTOSH ⊡
	JEUX D'ARCADE												
1	GYRUSS	PARKER	280F										
2	Q. BERT	PARKER	280F	400F			380F						
3	FROGGER II	PARKER	280F										
4	EVOLUTION	SYDNEY		360F	360F	360F		360F		360F			
5	ZAXXON	DATASOFT			265F	265F	265F	265F	265F				
6	POOYAN	DATASOFT	195F		195F	195F	195F	195F	195F				
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265F	265F	265F	265F	265F	265F			265F
8	MANCOPTER	DATASOFT				265F	265F	265F	265F				
9	DIMENSION X	SYNAPSE				320F	320F						
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			320F		320F	280F	320F	390F			
11	PITFALL II	ACTIVISION	289F	319F			350F	130F					
12	HERO	ACTIVISION	289F	319F			350F	130F	240F		350F		
13	DECATHLON	ACTIVISION	289F	319F	290F		350F	130F	240F		350F		
14	RIVER RAID	ACTIVISION	289F	319F			350F	130F					
15	MINIT MAN	PENGUIN			360F								
16	MOON PATROL	ATARI			289F		289F		289F				
17	POLE POSITION	ATARI			299F		299F		299F				
18	ROBOTRON	ATARI			269F				269F				
19	SUMMER GAMES	EPYX			450F		450F		450F		450F		
20	BEACH HEAD	ACCESS						130F	150F				
21	BEAM RIDER	ACTIVISION	289F	319F			350F	130F	240F				
22	NIBBLER	DATASOFT			195F	195F	195F	195F	195F				
23	FORT APOCALYPSE	SYNAPSE				320F	320F	320F	320F				
24	CROCKY	LORICIELS								120F	120F		
25	PULSAR II	LORICIELS									140F		
26	ONE ON ONE	ELECTRONIC ARTS			390F		390F		390F		390F		
27	7 CITIES OF GOLD	ELECTRONIC ARTS			390F		390F		390F		390F		
28	SPARE CHANGE	BRODERBUND					320F						
29	STAR WARS	PARKER	280F										
	JEUX D'AVENTURE												
30	TRANSYLVANIA	PENGUIN			360F								540F
31	THE QUEST	PENGUIN			360F		360F						
32	TIME ZONE	SIERRA ON LINE			990F								
33	DALLAS	DATASOFT			265F		265F		265F		265F		
34	SANDS OF EGYPT	DATASOFT			195F		195F						
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS								180F			
36	WAYDOR	IMS						140F		140F			
37	FANTASIA DIAMOND	HEWSON CONSULTANT										120F	
38	TITANIC	RAND R										120F	
39	TRASHMAN	NEW GENERATION						120F				120F	
	JEUX DE ROLES												
40	THE RING QUEST	PENGUIN			390F								
41	SORCELLERIE 1	MATRA HACHETTE			650F								
42	SORCELLERIE 2	MATRA HACHETTE			500F								
43	ULTIMA II	SIERRA ON LINE			460F		460F		460F				
44	EXODUS ULTIMA III	ORIGIN			550F		550F			550F			
	JEUX DE SIMULATION												
45	RUN FOR THE MONEY	SCARBOROUGH			330F		360F		360F				590F
46	FLIGHT SIMULATOR	SUBLOGIC			490F		490F		490F				
47	PILOT	INFOGRAMES									190F	250F	
48	MILLIONNAIRE	BLUE CHIP			420F		420F		420F	640 F			640 F
	SOFTS UTILITAIRES ET GRAPHIQUES												
49	THE COMPLETE GRAPHIC SYSTEM	PENGUIN			990F								
50	PAPER GRAPHICS	PENGUIN			490F								
51	GRAPHIC MAGICIAN	PENGUIN			490F		450F		450F				
52	MOVIE MAKER	PRENTICE HALL			550F		550F		550F				
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

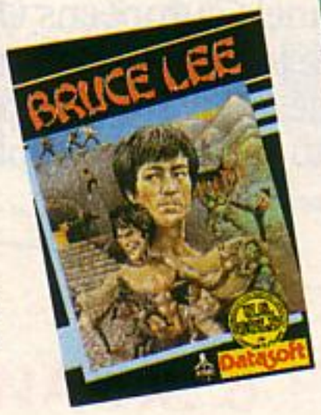
Pour connaître la référence de votre commande, choisissez la lettre correspondant à votre machine et à votre format au bas du tableau et ajoutez le numéro porté dans la colonne de gauche correspondant au produit que vous désirez.
Ex : pour commander HERO, si vous possédez un ATARI MICRO, vous indiquez la référence F.12

Offre limitée aux stocks disponibles.

LES NOUVEAUTES

Summer games
Les jeux olympiques s'ouvrent sur une superbe cérémonie. Puis c'est à vous de jouer Vous êtes un athlète participant à 8 épreuves différentes, alors chaussez vos baskets, et en avant pour les médailles d'or !

Bruce Lee
Bruce Lee est aux prises avec d'étranges assaillants. Votre force et votre rapidité lui sont bien nécessaires pour l'aider à se sortir de cette mauvaise passe.



Flight simulator II
Propriétaires de Commodore 64 et d'Apple II, maintenant vous aussi pouvez vous offrir les sensations fortes du pilote de Piper 181 à l'entraînement par tous temps.

green SOFT
GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cédex

novation

ET DU SOFT A PRIX CLUB

LES PROMOTIONS

réservées aux membres du Club

Starbase fighter
A bord de votre vaisseau spatial, vous n'avez qu'une mission : détruire le cerveau extra-terrestre adverse ! Mais... ce n'est pas simple ! (Datasoft)

Prix normal : 185 F
Prix Club : 130 F

E ou D 54

Rosen's brigade
Votre ami est en détresse dans les lignes aériennes ennemies. Votre talent de pilote de chasse sera mis à rude épreuve pour le sortir de là ! (Datasoft)

Prix normal : 185 F
Prix Club : 99 F.
E ou D 55

SPECIAL MAC

Run for the money
Réf. P. 45
Pour vous échapper de l'odieuse planète que vous habitez, montrez vos qualités de chef d'entreprise !...

Transylvania Réf. P.30
Sauvez votre belle en évitant les méchants loups garous !... (notice en français).

Pensate (Penguin)
Soyez plus malin que les esquimaux ! voici un jeu de stratégie qui nous vient de l'Alaska !
540 F Réf. P.53

Club green SOFT

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à :
GreenSoft BP 143 MC 98003 Monaco Cédex

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou à ma console. J'ai bien noté que mon adhésion ne prendra effet qu'après ma première commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Date ..... SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs, signature des parents.
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).

Votre carte personnelle vous sera adressée dans un délai de 3 à 4 semaines.

PRIX CLUB -10%

BON DE COMMANDE

Titres désirés	Réf.	Prix tarif
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
		= ..... F
Prix «Club» ..... –10 % à déduire		..... F
		= ..... F
+ Jeu(x) en promotion	.....	..... F
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
		= ..... F
Participation aux frais d'envoi		20 F
Total à payer		= ..... F

Je recevrai gratuitement le catalogue du Club GreenSoft.

☐ Je passe dès maintenant ma 1ère commande que je règle par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft.

☐ Je préfère régler ma commande au facteur.

à remplir en caractères d'imprimerie

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ou localité .....
Téléphone ..... Date de naissance .....
Marque et type de l'ordinateur ou de la console .....
.....
Je suis déjà membre du Club, mon n° de carte est ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊

BON DE COMMANDE POUR LES NON-ADHERENTS (à prix tarif) à renvoyer à : GreenSoft BP 143 MC 98003 MONACO Cédex

Je ne désire pas actuellement adhérer au Club GreenSoft. Je vous passe néanmoins la commande suivante, sachant qu'elle ne me donne pas droit aux avantages réservés aux adhérents.

Titres désirés	Réf.	Prix tarif
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
.....	.....	..... F
		= ..... F
Participation aux frais d'envoi		20 F
		= ..... F
Je désire recevoir le catalogue GreenSoft ☐ oui ☐ non		(20 F)
Total à payer		= ..... F

☐ Je joins mon règlement par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft.

☐ Je préfère régler ma commande au facteur.

Partie à remplir en caractères d'imprimerie

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ou localité .....
Téléphone ..... Date de naissance .....
Marque et type de l'ordinateur ou de la console .....
.....

Date ..... SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs, signature des parents.
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).

NOUVEAU !

LA MEILLEURE SELECTION DE JEUX VIDEO POUR VOTRE ORDINATEUR

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BIGSOFT

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Vous souhaitez des renseignements
ALLO BIGSOFT : (22) 92.90.98
Du lundi au vendredi de 14h à 17h30

POUR COMMANDER

BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez nous !
Abréviations utilisées : **(C)** Cartouche, **(K7)** Cassette, **(D)** Disquette.
Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement.
Exemple : Apple II, Lode runner, Disquette.

SPECIAL JEUX D'AVENTURE

INFIDEL : "Pas une image, pas une couleur mais un extraordinaire dialogue (en Anglais) avec l'ordinateur" (S.V.M. Avril 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** ■ ***490F***

THE RETURN OF HERAKLES : Refaites les 12 travaux d'Hercule dans la Grèce Antique en évoluant dans un monde de 260 personnages différents !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***340F.***

THE DALLAS QUEST : Le feuilleton DALLAS sur votre micro-ordinateur ! Un événement.
Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***245F***

SORCELLERIE I ET II : "Le nec le plus ultra des jeux de rôles. Un jeu que l'on se doit de défier selon les Américains." (S.V.M. Juin 84)
Pour Apple **(D)**. Sorcellerie I ■ ***650F,*** Sorcellerie II (Nécessite le I pour jouer) ■ ***650F,*** **Offre spéciale** Sorcellerie I + Sorcellerie II ■ ***1230F***

TYRANN : Fabuleux jeu d'aventures en français ou l'expérience compte.
Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ ***195F***

HULK : Un jeu créé par Scott Adam un des maîtres incontestés du genre !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)**, Dragon 32 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7**, TRS 80 **(K7,D)** ■ ***249F***

ULTIMA II ET III : "Une réalisation très ambitieuse. Nous vous garantissons plus d'une centaine d'heure d'aventure pour épuiser les obstacles et parvenir au but". (S.V.M. Janvier 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)**
■ ULTIMA II ***615F***
ULTIMA III ***615F***
OFFRE SPECIALE
ULTIMA II ET III ***1090F***

THE HOBBIT : "Le dialogue est tout à fait remarquable et est illustré par des images graphiques de bonne qualité. On se demande comment tout cela tient sur une cassette !" (S.V.M. Février 84)
Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ ***249F***

L'AIGLE D'OR : "Un des plus beaux logiciels d'aventure en français diffusé sur cassette". (S.V.M. Mars 84)
Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ ***190F***

SPECIAL PROGRAMMES PROFESSIONNELS

JANE : "Facile à utiliser même pour des novices, Jane réunit en un seul les trois types de logiciel les plus utilisés (tableur, traitement de texte, gestion de fichiers)" (S.V.M. Juin 84)
Pour Apple **(D)** version française, ■ ***3950F***
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** version anglaise ■ ***2950F***

TASWORD 2 : "Un logiciel bon marché qui permet de faire un vrai traitement de texte sur Spectum". (S.V.M. Mai 84)
Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ ***200F***

CLAVIER SPECTRUM : Montage aisé, pas de démontage ***950F***

SPECIAL PERIPHERIQUES

KOALA PAD : Un tablette graphique vous permettant de réaliser les dessins les plus fous ! Livré avec une disquette d'utilisation.
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***1300F***

JOYSTICKS WICO :
Compatible pour Atari, CBM 64, Spectrum, Oric/Atmos, Vic 20
THREE PAD ***343F***
THE BOSS ***207F***

ADAPTATEUR JOYSTIC ORIC/ATMOS :
Programmable ***490F***

ADAPTATEUR JOYSTICK SPECTRUM
Programmable ***395F***

DRIVE APPLE : Un 2e DRIVE pour votre APPLE.
Testé, garanti 1 an ***2190F***

SPECIAL JEUX D'ARCADE

PINBALL CONSTUCTION SET : Générateur de flippers. Un must !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***440F***

BRUCE LEE : Revivez les exploits surhumains de Bruce Lee à travers 40 tableaux. Exceptionnel.
Pour Atari 600/800 **(K7, D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ ***245F***

HARRIER ATTACK :
Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ ***98F***

LODE RUNNER : Le roi des jeux d'escalade. A avoir en priorité.
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, VIC 20 **(C)** ■ ***360F***

Q-BERT :
Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)**, TI 99/4A **(C)** ■ ***450F***

JAMES BOND 007 :
Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ ***450F***

ASTROCHASE : Enfin en France un des plus beaux jeux jamais conçu pour micro.
Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ ***360F***

DINO EGGS : "Meilleur que le très populaire MINER 2049'er." (CREATIVE COMPUTING Avril 84)
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** ■ ***390F***

FLAK : La version du fameux jeu XEVIOUS transféré sur ordinateur.
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***360F***

ZAXXON : La référence en animation 3D
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ ***360F***

DROL :
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***360F***

BUCK RODGERS
CONGO BONGO
STAR TREK
Qui ne connait désormais la célèbre trilogie SEGA ?
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)**, VIC 20 **(C)** ■ Le programme : ***460F***

NIGHT MISSION : "Un des meilleurs flippers : graphisme haute résolution remarquable et des possibilités très riches." (S.V.M. Janvier 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***360F***

CAVERN OF CALLISTO : Le jeu d'Arcade vu par le créateur d'Ultima III. Un monument !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***360F***

FORTRESS : "Jeu de stratégie original, rapide et très facile à apprendre" (S.V.M. Mai 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***360F***

DIMENSION X : Extraordinaire jeu 3-D. "Un nouveau coup de maître pour SYNAPSE !" (TILT Juin 84).
Pour Atari 600/800 **(K7,D)** ■ ***360F***

HES GAME 84 : Les jeux olympiques comme si vous y étiez ! Remarquable.
Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***390F***

POLE POSITION : La Course de voitures avec un grand "C" enfin disponible pour votre micro.
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(C)**, TI 99/4A **(C)**, IBM PC **(D)** ■ ***390F***

POPEYE
Pour Atari 2600, Atari 600/800 **(C)**, Coleco **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ ***450F***

QUEST FOR TIRES : Une nouvelle référence en animation. Saurez-vous aider BC'S l'homme des cavernes à accomplir son voyage ?
Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)** ■ ***410F***

SHAMUS : Fantastique jeu de labyrinthe.
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, IBM PC **(D)**, VIC 20 **(C)** ■ ***360F***

ARCHON :
Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***440F***

M.U.L.E : Le Monopoly des jeux-vidéo consacrés jeu de l'année 83 aux Etats-Unis. Indispensable !
Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***440F***

SCUBA DIVE : Devenez pêcheur de perles. "Ce jeu est servi par des graphismes et une animation tout à fait remarquable" (TILT Mai 84). **(K7)** ■ ***115F***

CASSETTE-50 : 50 jeux différents en basic sur une même cassette ! Excellent pour l'initiation.
Pour Apple **(K7)**, Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, Dragon **(K7)**, Oric I **(K7)**, Vic 20 **(K7)**, ZX 81 **(K7)**, Spectrum **(K7)** ■ ***249F***

TRAIN : "Fascinant pour les enfants qui enfin trouvent un produit pédagogique qui n'a rien à envier à leurs jeux d'arcade habituels" (MICRO 7 Avril 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***390F***

PROMOTIONS ORIC/ATMOS 48K

MUSHROOM MANIA (K7)	***110F***
MONOPOLIC : Le monopoly transposé sur ordinateur. Une réussite ! **(K7)** ■	***175F***
XENON (K7)	***131F***
UNE AFFAIRE EN OR	***170F***
CENTIPEDE (K7)	***98F***
ZORGON'S REVENGE	***131F***
ICE GIANT : "Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder !" (TILT Juillet 84) **(K7)**	***130F***
BUSINESSMAN : Simulation de gestion d'entreprise. Très puissant. **(K7)**	***152F***

PROMOTIONS TI 99/4A

DRIVING DEMON : La meilleure course de voitures disponible sur Texas **(C)**	***290F***
RABBIT TRAIL (C)	***290F***
ROBOPODS (K7)	***160F***
FUN PAC (K7)	***160F***

SPECIAL SIMULATEURS DE VOL

FLIGHT SIMULATOR II : "Un programme qui n'est déjà plus un jeu tant la simulation est fine..." (S.V Micro février 84)
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ ***490F***

MISSION DELTA :
Pour Oric/Atmos **(K7)** ■ ***110F***

INTERCEPTEUR COBALT :
Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ ***110F***

SOLO FLIGHT : Le meilleur rapport qualité-prix du marché.
Pour Atari 800 **(K7, D)**, CBM 64 **(K7, D)** ■ ***245F***

PROMOTIONS SPECTRUM 48K

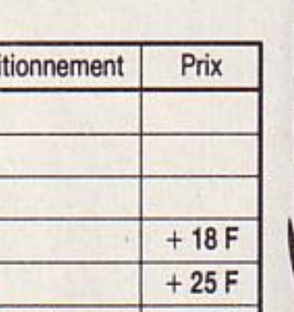
SABREWULF : Explorez la jungle et ses dangers. L'événement de l'année 84 sur SPECTRUM. Indispensable. **(K7)**	***163F***
THRASHMAN : "Un bon jeu d'action au thème tout à fait original" (TILT Juillet 84) **(K7)**	***120F***
JET SET WILLIE : N°1 en Angleterre ! **(K7)**	***110F***
ALCHEMIST : "Un très bon jeu d'aventures graphiques" (TILT Avril 84) **(K7)**	***88F***
STONKERS (K7)	***88F***
BUGABOO (K7)	***120F***
MANAGER (K7)	***152F***
WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football. **(K7)**	***110F***
HUNCHBACK (K7)	***110F***
JACK AND THE BEANSTALK : Jack et le haricot géant : graphismes et action superbes. **(K7)**	***103F***
PSYTRON : Le plus fabuleux jeu 3D existant sur SPECTRUM. Un monument ! **(K7)**	***130F***
DOOMSDAY CASTLE : "Un très bon jeu d'arcade et d'aventure particulièrement difficile." (TILT Juillet 84) **(K7)**	***110F***
MAZIACS (K7)	***110F***
DEATHCHASE (K7)	***120F***
CHEQUERED FLAG : Fabuleuse simulation de course F1. A avoir d'urgence **(K7)**	***120F***
ATIC-ATAC (K7)	***110F***
3D ANT ATTACK (K7)	***120F***

SPECIAL JEUX EDUCATIFS

FRACTIONS EN FOLIES : Jeu mathématique
Pour Apple **(D)**, CBM 64**(C)** ■ ***350F***

SUR LES TRACES DU DEIDEDRON : Jeu d'aventure éducatif
Pour Apple **(D)** ■ ***500F***

PROFESSION DETECTIVE :
Pour Apple **(D)** ■ ***450F***



"Bienvenue aux trois nouveaux jeux Spinnaker. Leur scénario, leur sophistication et leurs qualités graphiques leur donnent droit à une place de choix dans toute bonne bibliothèque de programme familiale ou éducative. Leurs qualités pédagogiques réelles les placent au rang des nouveaux moyens éducatifs. Et le plus important c'est qu'on prend un réel plaisir à y entrer, au point d'en oublier tout le reste." (S.V.M. Juin 84)

COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI !

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à BIGSOFT
BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Type de micro .....

Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants :

Titre	Conditionnement	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Contre-remboursement (France uniquement)		+ 25 F
Total à payer		F

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remboursement.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : .....

Tous nos prix sont établis TVA comprise pour réglement à la commande. Ils sont livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression.
Photos non contractuelles.

RC A 321 150 443 S.V.M. 1

LES CORDONS DE LA BOURSE

Notre gagnant du mois, M. Eniafe, vient en aide à tous les désorientés du budget familial, les perdeurs de quittances et les tête-en-l'air de la carte de crédit. Pour peu qu'ils disposent d'un Oric Atmos. Quand confiera-t-on à M. Eniafe le ministère des Finances ?

CE PROGRAMME EST DESTINÉ À la comptabilité familiale et utilise un tableau comprenant 4 colonnes et 35 lignes. Il fonctionne selon sept modes. MODE 1 : (entrée des comptes), qui vous permet d'inscrire vos opérations. Le tableau s'affiche à l'écran (DATE, CODE, LIBELLES et MONTANT). Vous n'avez qu'à remplir les rubriques DATE, CODE, qui signifie l'objet de vos dépenses ou recettes. ex : LOYE pour loyer ; LIBELLES pour le numéro de votre chèque, carte bleue, prélèvement ou virement etc., et MONTANT de vos dépenses ou recettes. Vous pouvez effacer un caractère en appuyant sur la touche DEL ; et, pour passer à la colonne suivante, sur la touche RETURN. A la fin de chaque ligne, vous pouvez revenir au MENU en tapant la touche « N », et pour continuer, le « O ».

MODE 2 (modification) : vous permet de rectifier la ligne où se trouve l'erreur. Vous réalisez après le retour au menu que sur la ligne n° 4 vous avez inscrit chèque n° 123 au lieu de virement. Tapez le « N » si vous êtes en MODE 1 ou « M » sur les autres modes pour revenir au menu. Tapez alors la touche « 2 ». Puis le numéro de la ligne n° 4, et « RETURN », vous allez voir la ligne réapparaître sur l'écran où vous pouvez la modifier. Toutes les additions sont prises en compte par l'ordinateur. Mais pas les modifications sur la première ligne et si le nombre de lignes est inférieur à trois, vous devez recommencer.

MODE 3 (bilan des dépenses/recettes) : vous permet de connaître la répartition de vos dépenses et recettes en fonction des codes. Voici les codes et leurs significations :

Code	Signification
ALIM	alimentation
ASSU	assurances
AUTO	automobile
EGDF	électricité/gaz
IMPO	impôts divers
LOIS	loisirs
LOYE	loyer
TELE	Téléphone
VACA	vacances
DEPE	dépenses diverses
SALA	salaire
ALLO	allocations
CRED	crédits divers
PLAC	placement

Ces codes doivent être inscrits dans la colonne « CODE » du chèque concerné. Par exemple, vous avez 3 chèques : un pour payer l'essence, un pour le téléphone et enfin votre salaire. Vous devez inscrire à la colonne « AUTO » (essence), « TELE » (téléphone) et « SALA » (salaire). Veillez à ce que les 4 lettres de chaque code soient respectées. Si vous faites une erreur, vous pouvez la rectifier en revenant au menu, puis au mode n° 2 (Modification).

Le programme indique en face de chaque rubrique le montant et en bas de celle-ci la totalité des sommes versées ou reçues dans cette période.

MODE 4 : (listing des résultats) qui vous permet de revoir l'ensemble du fichier sur l'écran, en utilisant la touche ← ou → et « M » pour le retour au menu.

MODE 5 : (sauvegarde sur cassette) vous permet de sauvegarder votre fichier sur cassette.

MODE 6 : (lecture du fichier) vous permet d'introduire vos données déjà sauvegardées dans la mémoire. Après quelques secondes, le programme revient au menu et vous donne accès au fichier que vous venez de lire. Vous pouvez compléter, modifier ou bien enregistrer à nouveau ce fichier.

MODE 7 : (fin des opérations) vous permet de sortir à la fin de vos opérations. L'ordinateur va vous demander si vous avez bien sauvegardé votre fichier. Oui : c'est l'arrêt total. Non : c'est le retour au menu.

Du concret

Voici un exemple. Ce programme déjà en mémoire de votre ordinateur, introduisez-y ces données :

Suite page 98

```
10 REM ******************************
15 REM ***                        ***
20 REM ***      MA   BOURSE       ***
10 REM ******************************
15 REM ***                        ***
20 REM ***      MA   BOURSE       ***
25 REM ***                        ***
30 REM ***  AUTEUR  M.A. ENIAFE   ***
35 REM ***                        ***
40 REM ***  (c) S.V.M ET AUTEUR   ***
45 REM ***                        ***
50 REM ***      JUILLET  1984     ***
52 REM ***                        ***
58 REM ***                        ***
60 REM ******************************
65 REM
70 REM *** TITRE ***
72 REM
75 CLS:PAPER0:INK7
```

```
 80 FORN=48036TO48039:POKEN,32:NEXTN
 90 POKE618,10:T$="   ***  MA  BOURSE
MA  BOURSE  ***"
 95 FORN=1TO7
 100 PRINT:PRINTCHR$(128+N);T$:NEXTN
 110 PLOT1,21,3:M=5
 115 PLOT1,22,3
 120 FORN=0TO33:READA
 125 PLOT3,21,14:PLOT3,22,14
 130 PLOTM,21,A:PLOTM,22,A:M=M+1:NEXTN
 140 POKE49041,4:M=12
 150 FORN=0TO21:READA
 160 PLOTM,25,A:M=M+1:NEXTN
 170 DATA83,32,67,32,73,32,69,32,78,32,6
7,32,69,32,32,38,32,32,86,32
 180 DATA73,32,69,32,32,77,32,73,32,67,3
2,82,32,79,112,97,114,32,77,46
 190 DATA65,46,69,78,73,65,70,69,32,32,9
6,32,49,57,56,52
```

```
 200 WAIT500:INK7:CLS
 205 REM
 210 REM *** INITIALISATION ***
 214 REM
 215 FORN=46080TO46087
 220 READA:POKEN+(8*33),A
 225 NEXT
 230 DATA0,12,30,63,30,12,0,0
 240 DIMD$(40),C$(40),L$(40),M(40),S(40)
,DP$(10)
 250 DIMRE$(4),DP(10),RE(4),O$(4),Z(1),D
S(1)
 260 LI$="--------------------------------
--------"
 265 PA=0:NM=1:L2=5:H=0:L1=2
 270 LP$="
 272 REM
 275 REM *** MENU ***
 276 REM
 280 CLS:E$=CHR$(27):DD$=CHR$(4):PRINT
 290 PRINTSPC(10);DD$;E$"J";E$"A$$$   ME
NU   $$$";DD$
 300 PRINT:PRINTSPC(10);DD$;E$"J"E$"A---
------------";DD$
 310 PRINT@5,8;"-1-   ENTREE DES COMPTES
"
 320 PRINT@5,10;"-2-   MODIFICATIONS"
 330 PRINT@5,12;"-3-   BILAN DES DEPENSE
S/RECETTES"
 340 PRINT@5,14;"-4-   LISTING DES RESUL
TATS"
 350 PRINT@5,16;"-5-   SAUVEGARDE SUR CA
SSETTE"
 370 PRINT@5,18;"-6-   LECTURE DU FICHIE
R"
 380 PRINT@5,20;"-7-   FIN DES OPERATION
S"
 390 PLOT2,25,20:PLOT3,25,"** Tapez le n
umero de votre choix **"
 395 GETA$:IFA$=""THEN395
 400 R=VAL(A$):IFR<1ORR>7THEN395
 404 IFR=1THEN440
 408 IFR=2THEN1070
 410 IFR=3THEN1590
 414 IFR=4THEN1330
 418 IFR=5THEN2940
 422 IFR=6THEN3230
 424 IFR=7THEN3610
 425 REM
 430 REM *** ENTREE DES COMPTES ***
 435 REM
 440 CLS:GOSUB810:IFMV<1THEN450ELSEMV=NM
  :GOSUB982:GOTO450
 444 PLOT17,13,17:PLOT18,13,"F I N":PLOT
24,13,16
 445 PLOT6,24,12:PLOT8,24,17: PLOT11,24,
"TAPEZ LA TOUCHE 'N'":PLOT33,24,16
 446 GETA$
 448 IFA$="N"THENNM=36:MV=NM:Z(1)=NM:GOT
O280ELSE446
 450 FORMV=NMTO36
 460 IFMV=1ANDDS(1)=0THEN465ELSE485
 465 PRINTCHR$(17)
 470 PRINT@3,1;"DERNIER  SOLDE --> ";:IN
PUTDS(1)
 475 PRINTCHR$(17)
 480 PRINT@3,1;"
                ":GOTO530
```

Pour Oric Atmos
Transposition
possible

```
 485 IFL2=21ANDNM=36THEN444ELSE488
 488 IFL2=21THENWAIT100:CLS:GOSUB810:L2=
5
 490 IFMV>=1ANDMV<9THENPA=1ELSEIFMV>=8AN
DMV<17THENPA=2
 494 IFMV>=17ANDMV<25THENPA=3ELSEIFMV>=2
5ANDMV<33THENPA=4
 496 IFMV>=33THENPA=5
 497 GOSUB950
 498 IFMV=36THEN444
 500 PRINT@7,24;E$;"QVoulez vous continu
er 'O/N'";E$;"P"
 510 GETA$
 515 IFA$="N"THENZ(1)=MV:NM=MV:MV=36:GOT
O940
 520 IFA$="O"ANDMV<36THEN530ELSE510
 530 PRINT@6,24;"
                "
 540 FORH=1TO4
 550 O$(H)="":P$="":PRINT@0,L2-1;MV
 560 PRINT@L1,L2;CHR$(33)
 570 K$=KEY$:IFK$=""THEN570
 580 IFK$=CHR$(13)THENPLOTL1,L2,"":O$(H)
=P$:GOTO665
 590 IFK$=CHR$(127)THEN640
 600 IFK$=<CHR$(30)ANDK$<>CHR$(13)ANDK$<
>CHR$(127)THENGOSUB970:GOTO570
 610 PRINT@L1,L2;K$
 620 P$=P$+K$:L1=L1+1
 630 IFL1=11ORL1=17ORL1=29ORL1=39THEN662
ELSE560
 640 IFL1>2THEN645ELSE560
 645 P=(LEN(P$)-1):IFLEN(P$)=0THENP$="":
GOTO650ELSEP$=LEFT$(P$,P):GOTO660
 650 IFL1<10THENL1=3ELSEIFL1>10ANDL1<16T
HENL1=13:GOTO660
 655 IFL1>16ANDL1<28THENL1=19ELSEIFL1>28
ANDL1<39THENL1=31
 660 PRINT@L1,L2;CHR$(32):L1=L1-1:GOTO56
0
 662 PING:GOTO640
 665 IFL1<11THENL1=10ELSEIFL1>10ANDL1<17
THENL1=16:L1=L1+2:GOTO675
 670 IFL1>16ANDL1<29THENL1=28:L1=L1+2:GO
TO675
 673 IFL1>30ANDO$(4)=""THENL1=30:GOTO560
ELSEL1=2:L2=L2+2
 675 PRINT@L1,L2;"":NEXTH
 678 IFPP=99THENRETURN
 680 D$(MV)=O$(1):C$(MV)=O$(2):L$(MV)=O$
(3):M(MV)=VAL(O$(4))
 690 IFMV=1ANDS(MV)=0THENS(MV)=DS(1)
 700 IFC$(MV)="ALIM"ORC$(MV)="ASSU"ORC$(
MV)="AUTO"THEN760
 710 IFC$(MV)="EGDF"ORC$(MV)="IMPO"ORC$(
MV)="LOIS"THEN760
 720 IFC$(MV)="LOYE"ORC$(MV)="TELE"ORC$(
MV)="VACA"THEN760
 730 IFC$(MV)="DEPE"THEN760
 740 IFC$(MV)="SALA"ORC$(MV)="ALLO"THEN7
50
 745 IFC$(MV)="CRED"ORC$(MV)="PLAC"THEN7
50
 750 IFMV=1THENS(MV)=S(MV)+M(MV)ELSES(MV
)=S(MV-1)+M(MV):GOTO770
 760 IFMV=1THENS(MV)=S(MV)-M(MV)ELSES(MV
)=S(MV-1)-M(MV)
 770 FORN=5TO19STEP2
```

```
 780 PRINT@2,N;"            ":PRINT@12,N;"
    "
 790 PRINT@18,N;"                ":PRINT@30,N
;"          ":NEXTN
 800 PRINT@2,21;"
                ":GOTO880
 810 FORN=2TO22STEP2
 820 PRINT@2,N;LI$:NEXTN
 830 FORN=3TO19STEP2
 840 PRINT@3,N;LP$:NEXTN
 850 PRINT@2,0;E$;"TENTREE DES COMPTES "
;E$;"P"
 860 PRINT@3,3;E$;"BDATE":PRINT@12,3;"CO
DE"
 870 PRINT@19,3;"LIBELLES":PRINT@31,3;"M
ONTANTS":RETURN
 880 L2=5:V=1:IFMV>8THENV=9:IFMV>16THENV
=17
 882 IFMV>24THENV=25:IFMV>32THENV=33
 885 FORP=VTO(MV)
 888 PRINT@0,L2-1;P
 890 PRINT@2,L2;D$(P):PRINT@12,L2;C$(P):
PRINT@18,L2;L$(P)
 900 PRINT@30,L2;M(P):L2=L2+2:NEXTP
 910 IFS(MV)>0THEN930
 920 PRINT@1,21;E$;"ASOLDE DEBITEUR AU "
:PRINT@21,21;D$(MV)
 925 PRINT@30,21;S(MV):GOTO940
 930 PRINT@1,21;E$;"BSOLDE CREDITEUR AU
":PRINT@21,21;D$(MV)
 935 PRINT@30,21;S(MV)
 940 NEXTMV:GOTO280
 950 PRINT@30,0;E$;"EPAGE  ";PA:RETURN
 960 REM *** ERREUR MESSAGE ***
 970 ZAP:PRINT@7,25;E$;"AERREUR TOUCHE N
ON VALABLE"
 980 WAIT100:PRINT@6,25;"
                ":RETURN
 982 L2=5:V=1:IFMV>8THENV=9:IFMV>16THENV
=17
```

```
 984 IFMV>24THENV=25:IFMV>32THENV=33
 990 FORP=VTOMV-1
 992 PRINT@0,L2-1;P
 995 PRINT@2,L2;D$(P):PRINT@12,L2;C$(P):
PRINT@18,L2;L$(P)
 1000 PRINT@30,L2;M(P):L2=L2+2:NEXTP
 1010 IFS(MV-1)>0THEN1030
 1020 PRINT@1,21;E$;"ASOLDE DEBITEUR AU"
:PRINT@21,21;D$(MV-1)
 1025 PRINT@30,21;S(MV-1):RETURN
 1030 PRINT@1,21;E$;"BSOLDE CREDITEUR AU
":PRINT@21,21;D$(MV-1)
 1040 PRINT@30,21;S(MV-1)
 1050 RETURN
 1055 REM
 1060 REM *** MODIFICATION ***
 1065 REM
 1070 CLS:FORN=1TO12:PRINT:NEXT
 1075 PP=99
 1080 PRINTSPC(8);CHR$(129);"TAPEZ LE NU
MERO DE LA"
 1090 PRINT:PRINTSPC(9);CHR$(129);"LIGNE
 A MODIFIER ";:INPUTX:Q=X
 1095 IFX<2AND(NM-1)<=3THEN1105ELSE1100
 1100 IFX>(NM-1)ORX<2THEN1110ELSE1130
 1105 CLS:ZAP:PRINT@14,11;E$;"ARECOMMENC
EZ":WAIT100:RUN240
 1110 CLS:ZAP:PRINT@6,11;E$;"AIMPOSSIBLE
 PAS DE COMPTES"
 1120 WAIT100:PP=0:GOTO280
 1130 CLS:FORN=8TO14STEP2:PRINT@3,N;LI$:
NEXTN
 1140 FORN=9TO13STEP2:PRINT@3,N;LP$:NEXT
N
 1150 PRINT@2,7;E$;"QMODIFICATION  ";E$;
"P"
 1160 PRINT@2,9;E$;"ADATE":PRINT@12,9;"C
ODE"
 1170 PRINT@19,9;"LIBELLES":PRINT@31,9;"
MONTANTS"
```

Suite de la page 97

(1) Le 12 juillet 1984, vous avez fait un chèque dont le n° est 123 456 d'une somme de 365,25 F pour régler votre facture de téléphone (CODE → TELE).
(2) Le 20 juillet 1984, avec votre Carte bleue, vous avez acheté une raquette de tennis pour 637,05 F (CODE → LOIS).
(3) Le 24 juillet 1984, vous avez reçu un virement de 267,42 F par la Sécurité Sociale ou C.A.F. (CODE → ALLO).
(4) Le 26 juillet 1984, vous avez payé votre abonnement SVM par chèque n° 34 567 la somme de 150 F (CODE → DEPE).
(5) Le 27 juillet 1984, vous avez payé votre loyer de 1 342,32 F avec le chèque n° 89102 (CODE → LOYE).

Vous êtes en MODE 1 ; ENTREE DES COMPTES, l'ordinateur vous demande d'inscrire votre dernier solde, 3 452,23F. Vous tapez la somme puis la touche RETURN. Vous allez trouver dans la ligne n° 1 un petit losange qui vous sert de guide.
Maintenant, vous êtes dans la colonne « DATE », tapez la date du chèque n° 1, comme suit 12.07.84 ou simplement 12.7.84 puis tapez la touche « RETURN » ; Vous êtes maintenant dans la colonne « CODE », tapez le code de téléphone (TELE), puis tapez la touche RETURN.

Maintenant, vous êtes dans la colonne « LIBELLES ». Tapez le numéro du chèque. Ici, vous n'avez que dix caractères maximum à entrer, donc composer CH. 123 456 ou, CHQ. 123 456 puis tapez la touche RETURN. Vous êtes maintenant dans la colonne « MONTANT », (la dernière), tapez le montant du chèque 365,25 F, puis la touche RETURN.
L'ordinateur vous demande alors si vous voulez continuer ou non. Vous devez taper la touche N pour le retour au menu ou la touche 0 pour continuer.

Maintenant, en appuyant sur la touche 0, vous allez voir réapparaître le 2 en haut de la ligne 2 et le petit losange, puis faire le chèque n° 2 de la même façon que la ligne n° 1. Après avoir introduit les cinq chèques, vous pouvez revenir au menu. Maintenant tapez la touche 3, vous êtes en MODE 3 « BILAN DES DEPENSES/RECETTES » : après quelques secondes apparaît le bilan de vos dépenses du 12.07.84 au 27.07.84. En mode 3, vous pouvez taper sur n'importe quelle touche pour le retour au menu.

Tapez la touche 4, vous êtes en MODE 4, « LISTING », vous allez voir apparaître le listing de vos dépenses/recettes. Tapez sur la touche ← pour tourner la page de 1 à 2 et sur la touche → pour le contraire. Tapez encore la touche ← pour tourner la page : c'est impossible parce qu'il n'y a pas de compte. Tapez la touche M pour le retour au menu.

Vous constatez que vous avez tapé dans la ligne n° 2 la somme de 637,05 F au lieu de 1 870,50 F ; ce n'est pas grave, revenez au menu puis tapez 2, MODE MODIFICATION. Ensuite, tapez le numéro de la ligne à modifier, le 2 puis la touche RETURN. Réapparaît sur l'écran la ligne n° 2. Entrez la date, le code, le n° du chèque, puis la somme de 1 870,50F et la touche RETURN.
Toutes les additions se font automatiquement par l'ordinateur, donc vous n'avez plus aucun calcul à faire et le programme retourne au menu automatiquement.

M. ENIAFE

```
 1180 PRINT@2,11;D$(X):PRINT@12,11;C$(X)
:PRINT@18,11;L$(X)
 1190 PRINT@30,11;M(X)
 1200 L1=2:L2=13:MV=X:GOSUB540
 1205 D$(X)=O$(1):C$(X)=O$(2):L$(X)=O$(3
):M(X)=VAL(O$(4))
 1210 IFX<(NM-1)THEN1220ELSEPP=55:GOTO12
30
 1220 FORX=QTO(NM-1)
 1230 IFC$(X)="ALIM"ORC$(X)="ASSU"ORC$(X
)="AUTO"THEN1280
 1240 IFC$(X)="EGDF"ORC$(X)="IMPO"ORC$(X
)="LOIS"THEN1280
 1250 IFC$(X)="LOYE"ORC$(X)="TELE"ORC$(X
)="VACA"THEN1280
 1260 IFC$(X)="DEPE"THEN1280
 1270 IFC$(X)="SALA"ORC$(X)="ALLO"THEN12
90
 1275 IFC$(X)="CRED"ORC$(X)="PLAC"THEN12
90
 1280 S(X)=S(X-1)-M(X):GOTO1300
 1290 S(X)=S(X-1)+M(X)
 1300 IFPP=55THEN1310ELSENEXTX
 1310 PP=0:GOTO280
 1315 REM
 1320 REM ** LISTING DES RESULTATS **
 1325 REM
 1330 CLS:GOSUB810:PRINT@2,0;E$;"TLISTIN
G DES COMPTES ";E$;"P"
 1340 L2=5:V=1:PA=1:A=8
 1345 GOSUB950
 1350 FORP=VTOA
 1360 PRINT@0,L2-1;P;""
 1370 PRINT@2,L2;D$(P):PRINT@12,L2;C$(P)
:PRINT@18,L2;L$(P)
 1380 PRINT@30,L2;M(P):L2=L2+2:NEXTP
 1385 IFP>NMTHENP=NM-1
 1390 IFS(P)>0THEN1420
 1400 PRINT@1,21;E$;"ASOLDE DEBITEUR AU"
:PRINT@21,21;D$(P)
 1410 PRINT@30,21;S(P):GOTO1440
 1420 PRINT@1,21;E$;"BSOLDE CREDITEUR AU
":PRINT@21,21;D$(P)
 1430 PRINT@30,21;S(P)
 1440 PRINT@3,24;E$;"T Tapez sur la flec
he <-- ou -->   ";E$;"P"
 1450 PRINT@3,25;E$;"Tet sur 'M' pour le
 retour au menu ";E$;"P"
 1460 GETA$
 1465 IFA$=""THEN1460
 1470 IFA$=CHR$(8)ANDV<=32THENV=V+8:A=A+
8:L2=5:PA=PA+1:GOTO1520
 1480 IFA$=CHR$(9)ANDV>8THENV=V-8:A=A-8:
L2=5:PA=PA-1:GOTO1530
 1490 IFA$=CHR$(77)THEN280
 1500 ZAP:PRINT@7,23;E$;"AERREUR TOUCHE
NON VALABLE":WAIT100
 1510 PRINT@8,23;"
     ":GOTO1460
 1520 IFP>NM-1THEN1500
 1530 FORN=5TO19STEP2
 1540 PRINT@2,N;"          ":PRINT@12,N;"
   "
 1550 PRINT@18,N;"          ":PRINT@30,N
;"          ":NEXTN
 1560 PRINT@2,21;"
                ":GOTO1345
 1570 REM
```

```
 1580 REM ** BILAN DES DEPEN/REGET **
 1585 REM
 1590 CLS:PLOT2,10,12:PLOT4,10,3:PLOT11,
10,"ATTENDEZ   S.V.P"
 1600 DP$(1)="ALIMENTATION":DP$(2)="ASSU
RANCES"
 1610 DP$(3)="AUTOMOBILE":DP$(4)="EGDF"
 1620 DP$(5)="IMPOTS DIVERS":DP$(6)="LOI
SIRS"
 1630 DP$(7)="LOYER":DP$(8)="TELEPHONE"
 1640 DP$(9)="VACANCES":DP$(10)="DEPENSE
S DIVERSES"
 1650 RE$(1)="SALAIRE":RE$(2)="ALLOCATIO
NS"
 1660 RE$(3)="CREDITS DIVERS":RE$(4)="PL
ACEMENT"
 1665 IFPP=99THENRETURN
 1670 FORN=1TO10
 1680 DP(N)=0:NEXTN
 1690 FORN=1TONM-1
 1700 FORN2=1TO10
 1710 IFLEFT$(C$(N),4)=LEFT$(DP$(N2),4)T
HENDP(N2)=DP(N2)+M(N)
 1720 NEXTN2:NEXTN
 1730 FORN=1TO4
 1740 RE(N)=0:NEXTN
 1745 FORN=1TONM-1
 1750 FORN2=1TO4
 1755 IFLEFT$(C$(N),4)=LEFT$(RE$(N2),4)T
HENRE(N2)=RE(N2)+M(N)
 1760 NEXTN2:NEXTN
 1765 TD=0:TR=0
 1770 FORN=1TO10
 1774 TD=TD+DP(N):NEXTN
 1776 FORN=1TO4
 1778 TR=TR+RE(N):NEXTN
 1780 IFPP=88THENRETURN
 1785 CLS:PRINT@2,0;E$;"T   ** BILAN DES
 DEPENSES/RECETTES **"
 1790 PRINT@2,1;"----------------------
---------------"
 1800 PRINT@3,2;"PERIODE DE":PRINT@14,2;
D$(1)
 1810 PRINT@22,3;E$;"E AU   ";D$(NM-1)
 1820 PRINT@2,4;"----------------------
---------------"
 1829 IFDS(1)>0THENGOSUB2014ELSEGOSUB201
6
 1830 PRINT@2,6;DP$(1):PRINT@15,6;".....
.......":PRINT@27,6;DP(1)
 1840 PRINT@2,7;DP$(2):PRINT@13,7;".....
.........":PRINT@27,7;DP(2)
 1850 PRINT@2,8;DP$(3):PRINT@13,8;".....
.........":PRINT@27,8;DP(3)
 1860 PRINT@2,9;DP$(4):PRINT@6,9;".....
..............":PRINT@27,9;DP(4)
 1870 PRINT@2,10;DP$(5):PRINT@16,10;"...
........":PRINT@27,10;DP(5)
 1880 PRINT@2,11;DP$(6):PRINT@10,11;"...
.............":PPINT@27,11;DP(6)
 1890 PRINT@2,12;DP$(7):PRINT@8,12;".....
.............":PRINT@27,12;DP(7)
 1900 PRINT@2,13;DP$(8):PRINT@12,13;"...
...........":PRINT@27,13;DP(8)
 1910 PRINT@2,14;DP$(9):PRINT@11,14;"...
............":PRINT@27,14;DP(9)
```

```
 1920 PRINT@2,15;DP$(10):PRINT@20,15;"..
....."":PRINT@27,15;DP(10)
 1930 PRINT@1,16;E$;"ATOTAL DEPENSES"
 1940 PRINT@17,16;".........."":PRINT@27,
16;TD
 1950 PRINT@2,18;RE$(1):PRINT@10,18;"...
...."":PRINT@17,18;RE(1)
 1960 PRINT@2,19;RE$(2):PRINT@14,19;"...
"":PRINT@17,19;RE(2)
 1970 PRINT@2,20;RE$(3):PRINT@17,20;RE(3
)
 1980 PRINT@2,21;RE$(4):PRINT@13,21;"...
.."":PRINT@17,21;RE(4)
 1990 PRINT@1,22;E$;"BTOTAL RECETTES."
 2000 PRINT@17,22;TR
 2010 IFS(NM-1)>0THEN2020ELSE2040
 2014 PRINT@1,5;E$;"BDERNIER  SOLDE .":P
RINT@18,5;DS(1):RETURN
 2016 PRINT@1,5;E$;"ADERNIER  SOLDE ....
......":PRINT@28,5;DS(1):RETURN
 2020 PRINT@2,25;"SOLDE............."
 2030 PRINT@21,25;E$;"B";S(NM-1):GOTO206
0
 2040 PRINT@2,25;"SOLDE.................
 "
 2050 PRINT@26,25;E$;"A";S(NM-1)
 2060 GETA$
 2070 GOTO280

 2920 REM
 2930 REM *SAUVEGARDE SUR CASSETTE *
 2935 REM
 2940 IFNM-1>1THEN2990ELSE1110
 2990 CLS:PRINT@4,13;"Avez vous prepare
 'enregistreur ?"
 3000 PRINT@4,15;"si oui tapez RETURN ou
 M pour menu"
 3010 GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN3030
 3020 IFA$="M" THEN280ELSE3010
 3030 CLS:PRINT@9,12;"Enregistrement en
cours"
 3040 PRINT@12,14;"ATTENDEZ S.V.P"
 3050 STORED$,"MA BOURSE"
 3060 STOREC$,"MA BOURSE"
 3070 STOREL$,"MA BOURSE"
 3080 STOREM,"MA BOURSE"
 3090 STORES,"MA BOURSE"
 3110 STOREZ,"MA BOURSE"
 3120 STOREDS,"MA BOURSE"
 3130 PING:GOTO280
 3210 REM
 3220 REM *** LECTURE DU FICHIER ***
 3225 REM
 3230 CLS
 3240 PRINT@4,13;"Avez vous prepare l'en
registreur ?"
 3250 PRINT@4,15;"si oui tapez RETURN ou
 M pour menu"
 3260 GETA$:IFA$=CHR$(13)THEN3320
 3270 IFA$="M"THEN280ELSE3250
 3320 CLS
 3330 PRINT@11,15;"Chargement en cours"
 3340 PRINT@12,17;"ATTENDEZ  S.V.P"
 3350 RECALLD$,"MA BOURSE"
 3360 RECALLC$,"MA BOURSE"
 3370 RECALLL$,"MA BOURSE"
 3380 RECALLM,"MA BOURSE"
 3390 RECALLS,"MA BOURSE"
 3400 RECALLZ,"MA BOURSE"
 3410 RECALLDS,"MA BOURSE"
 3420 MV=Z(1):NM=MV
 3430 PING:GOTO280
 3570 REM
 3600 REM *** FIN DES OPERATIONS ***
 3605 REM
 3610 CLS
 3620 PRINT@4,15;E$;"QAVEZ VOUS SAUVEGAR
DE LES DONNEES ?"
 3630 PRINT@16,17;E$;"QO / N ";E$;"P"
 3640 GETA$
 3650 IFA$=CHR$(78)THEN280
 3660 IFA$=CHR$(79)THEN3670ELSE3640
 3670 CLS:POKE618,7:END
```

CHERCHEZ L'ANAGRAMME

Où s'arrêtera-t-il ? Après moult exploits mathématiques, Thierry Pugi-nier, notre maître du ZX n'entreprend aujourd'hui rien moins que le recensement maniaque de toutes les anagrammes de la langue française. Ne l'imitez pas : votre vie n'y suffirait pas!

LES JEUX DE LETTRES JOUISSENT d'une large faveur parmi le public. A tel point que la télévision en a fait un succès : « Le mot le plus long », « Des chiffres et des lettres », sont des émissions que chacun connait pour les avoir vues au moins une fois. De la même façon, le Scrabble est un jeu qui fait fureur dans les familles, mêlant agréablement le plaisir d'un jeu au maniement de la langue française. Certains y voient une planche de salut pour notre orthographe en péril. Quel que soit leur nom, le principe de base de ces jeux consiste en un tirage au sort par le joueur d'un certain nombre de lettres. A lui de former un mot, le plus long possible, qui figure dans un dictionnaire pris pour référence. En cela, ils rappellent, en plus raffiné, certains jeux que l'on trouve dans bien des journaux et qui proposent d'intervertir les lettres d'un mot pour en trouver un autre dont on donne la définition. C'est ce dernier point qui constituera la matière de nos réflexions.

Une anagramme, puisque tel est son nom, est donc un mot formé de l'arrangement, dans un ordre différent, des lettres d'un mot pris comme point de départ. Ici, deux attitudes sont possibles : rechercher une anagramme du mot, ou quelques-unes ou rechercher toutes les anagrammes possibles. La première met l'accent sur la méthode de recherche d'une anagramme à partir d'un « mot source ». La deuxième met l'accent sur l'aspect systématique que doit prendre cette recherche afin d'éviter les omissions et les répétitions. Avant de nous lancer dans la programmation, voyons un peu comment nous procédons nous-mêmes pour élaborer une anagramme.

Dans bien des cas, une saine observation de la façon dont on procède donne une idée de l'algorithme à utiliser. Choisissons le mot AGILE. La première lettre pourra être prise parmi : A - G - I - L - E. Il y a donc cinq possibilités.

SYBEX

DES LIVRES POUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR

OUVRAGES GENERAUX

Du composant au système	198,00
Guide des micro-ordinateurs à moins de 3 000 F	78,00
Lexique international micro-ordinateurs	38,00
Nouveau lexique micro	78,00
RS 232 solution	148,00
Techniques d'interface	168,00
Votre ordinateur et vous	108,00
Votre premier ordinateur	98,00

BASIC

Au cœur des jeux en BASIC	148,00
Le BASIC par la pratique	108,00
Le BASIC pour l'entreprise	88,00
Introduction au BASIC	98,00
Jeux d'ordinateur en BASIC	98,00
Nouveaux jeux d'ordinateur en BASIC	98,00
Programmes en BASIC pour scientifiques et ingénieurs	195,00
Votre premier programme BASIC	98,00

PASCAL

Introduction au PASCAL	168,00
Le guide du PASCAL	199,00
Le PASCAL par la pratique	165,00
Programmes en PASCAL pour scientifiques et ingénieurs	195,00

AUTRES LANGAGES

Introduction à ADA	160,00
Introduction à C	148,00

MICRO-ORDINATEURS

ALICE

ALICE, guide de l'utilisateur	78,00
Jeux en BASIC pour ALICE	49,00

APPLE/MACINTOSH

APPLE II, premiers programmes	98,00
APPLE II, 66 programmes	78,00
Jeux en PASCAL sur APPLE II	150,00
Power up APPLE II (kid's guide)	78,00
Programmez en BASIC sur APPLE II T1	88,00
Programmez en BASIC sur APPLE II T2	78,00
MACINTOSH, guide de l'utilisateur	98,00

ATARI

Jeux en BASIC sur ATARI	49,00
ATARI, guide de l'utilisateur	78,00
ATARI, jeux d'action	49,00
ATARI, premiers programmes	98,00
ATARI, 66 programmes	78,00

ATMOS/ORIC

ATMOS, 56 programmes	78,00
Jeux en BASIC sur ATMOS	49,00
Jeux en BASIC sur ORIC	49,00
ORIC/ATMOS, premiers programmes	98,00
ORIC/ATMOS, assembleur	98,00

COMMODORE 64

Commodore 64, assembleur	98,00
Commodore 64, guide de l'utilisateur	78,00
Commodore 64, premiers programmes	98,00
Commodore 64, 66 programmes	78,00
Guide du BASIC Commodore 64/ VIC 20	78,00
Graphisme Commodore 64	98,00
Jeux en BASIC sur Commodore 64	49,00
Power up Commodore 64 (kid's guide)	78,00

DRAGON

Jeux en BASIC sur DRAGON	49,00

GOUPIL

Programmez vos jeux sur GOUPIL	80,00

HECTOR

HECTOR, jeux d'action	49,00

IBM

IBM PC, Exercices en BASIC	108,00
IBM PC, guide de l'utilisateur	78,00
IBM PC, 66 programmes	78,00
Graphiques IBM PC	148,00
Guide IBM PC DOS	198,00

LASER

LASER, jeux d'action	49,00

MO 5

MO 5, assembleur	98,00
MO 5, guide de l'utilisateur	78,00
MO 5, jeux d'action	49,00
MO 5, premiers programmes	98,00
MO 5, 56 programmes	78,00

SHARP

Découvrez le SHARP PC 1500 T1	88,00
Découvrez le SHARP PC 1500 T2	88,00

SPECTRUM

Jeux en BASIC sur SPECTRUM	49,00
Programmez en BASIC sur SPECTRUM	88,00
SPECTRUM, jeux d'action	49,00
SPECTRUM, premiers programmes	98,00

SPECTRAVIDEO

SPECTRAVIDEO, jeux d'action	49,00

TI 99/4

Programmez vos jeux sur TI 99/4	78,00

TO 7

Jeux en BASIC sur TO 7	49,00
TO 7, assembleur	98,00
TO 7, premiers programmes	98,00
TO 7, 56 programmes	78,00

TRS-80

Jeux en BASIC sur TRS-80	49,00
Programmez en BASIC sur TRS-80 T1	80,00
Programmez en BASIC sur TRS-80 T2	89,00
Jeux en BASIC sur TRS-80 couleur	49,00
Jeux en BASIC sur TRS-80 MC-10	49,00
TRS-80 modèle 100, guide de l'utilisateur	78,00

VIC 20

Jeux en BASIC sur VIC 20	49,00
Programmez en BASIC sur VIC 20 T1	80,00
Programmez en BASIC sur VIC 20 T2	80,00
VIC 20, jeux d'action	49,00
VIC 20, premiers programmes	98,00

ZX 81

Guide du BASIC ZX 81	78,00
Jeux en BASIC sur ZX 81	49,00
ZX 81, guide de l'utilisateur	79,00
ZX 81, 56 programmes	78,00
ZX 81, premiers programmes	98,00

MICRO-PROCESSEURS

Applications du 6502	105,00
Applications du Z 80	198,00
Assembleur 8086/8088	198,00
Mise en œuvre du 68000	198,00
Programmation du 6502	128,00
Programmation du 6800	148,00
Programmation du 6809	198,00
Programmation du 8086/8088	198,00
Programmation du Z 80	195,00

SYSTEMES D'EXPLOITATION

CP/M approfondi	198,00
Guide du CP/M avec MP/M	148,00
Introduction au p-SYSTEM UCSD	195,00

LOGICIELS ET APPLICATIONS

Introduction à dBase II	148,00
Multiplan pour l'entreprise	148,00
Introduction au traitement de texte	98,00
Introduction à WordStar	160,00
WordStar applications	148,00
VisiCalc applications	148,00
VisiCalc pour l'entreprise	148,00
De VisiCalc à Visi On	98,00

6-8, impasse du Curé, 75018 PARIS

Telex : 211801 F — Téléphone : 203.95.95

CATALOGUE AUTOMNE-HIVER 1984 GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

A LA UNE CE MOIS-CI...

ELECTRON

La nouvelle référence des ordinateurs domestiques à moins de 3.000 F. Un vrai clavier, un BASIC sans équivalent, une superbe résolution graphique en couleurs, des extensions et une quantité de programmes en cassette. 64k (32K RAM - 32K ROM) - BASIC super-puissant et assembleur 6502 - Texte 80× 25-graphique de 160 × 256 à 640 × 256 pixel - 8 couleurs son programmable - sortie Péritel.

2.940 F TTC

Apple IIc

Le nouveau portable d'APPLE qui une fois encore est une réussite. Une disquette 5" intégrée dans un ordinateur de 30 × 28 cm : l'outil idéal du décideur au bureau encombré. Il bénéficie bien sûr de la plus vaste bibliothèque de logiciels jamais écrite pour un ordinateur.

128K RAM - Disquette intégrée 143K - Texte 80 × 24 - Sortie Péritel couleurs - Interface RS 232. Connecteurs modem, souris, Joystick, moniteur. Alimentation 12v batterie et bloc secteur.

Nous consulter

Apple IIe

En promotion
NOUS CONSULTER.

BD 500

Le lecteur de disquette 3" pour ORIC et ATMOS tant attendu ; Accès séquentiel et accès direct, 220K formatté par face, nombreuses instructions BASIC complémentaires, livré avec câble interface et disquette utilitaire.

3.980 F TTC

BBC

Un ordinateur totalement équipé : le BASIC le plus puissant et le plus rapide des 8 bits, un synthétiseur sonore 4 canaux totalement paramétrable, des entrées/sorties standard habituellement proposées en option. De nombreuses extensions : 64K avec deuxième processeur, disquettes 200K et 400K, disque dur...

64K (32K RAM - 32K ROM) - BASIC étendu ultra-rapide et assembleur 6502 - Texte 80 × 25 - graphique couleur haute résolution - synthétiseur sonore - E/S A/D et RS 423 - sortie Centronics - Péritel.

5.990 F TTC

MONITEURS COULEUR

TAXAN EX	12", rés. 380 × 260
TAXAN II	12", rés. 510 × 260
TAXAN III	12", rés. 630 × 260
MICROVITEC	452 14", rés. 450 × 580
MICROVITEC	653 14", rés. 650 × 580

NOUS CONSULTER.

IMPRIMANTES EPSON

RX80	100 cps/80 col/traction
RX80 FT	100 cps/80 col/friction - traction
FX 80	160 cps/80 col/friction - traction
RX 100	100 cps/136 col/friction - traction

NOUS CONSULTER.

Macintosh™

L'outil idéal du gestionnaire : compact et puissant comme doit l'être un ordinateur haut de gamme, fantastiquement simple grâce à sa souris, un vaste choix de programmes de gestion et d'aide à la décision. Une démonstration s'impose.

128K RAM
Microprocesseur 32 bits
Ecran intégré 9"
Résolution 512 × 342
Disquette intégrée 3,5" de 400K
2 sorties RS 232
Connecteur modem - souris.

Autres ordinateurs distribués par le magasin "Gestion" JCS, 49, rue des Mathurins 75008 Paris :

APPLE III

l'ordinateur de gestion complet

APRICOT

le nouveau 16 bits portable

PLUTO

cartes graphiques couleurs très haute définition pour VICTOR SI et Apple II.

Les prix annoncés sont ceux pratiqués au 1/07/84.

BAT-BACHELIER

4, Boulevard Voltaire
75011 Paris - Tél. 355.96.22

JCS

Autre magasin
49, rue des Mathurins - 75008 Paris
Tél. 265.42.62

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

C10	200,00F	C40	250,00F
C15	212,50F	C60	275,00F
C20	225,00F	C90	300,00F

Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

cassettes **LE TEMOIGNAGE**

51, rue de Ville-d'Avray - 92310 SÈVRES - Tél.(1) 534.43.78

Je souhaite _____ Boîte(s) de C ____

Nom _____

Adresse _____

Revendeurs, nous consulter.

SVM

VIDEO-SHOP

la plus micro des boutiques micro de Paris!!

50, rue de Richelieu 75001 Paris
du lundi au samedi, de 9h30 à 19h - M°Palais Royal
tél. 296.93.95

1	**ADAM C.B.S.** ____ 8250F	5	**SINCLAIR 48K PERITEL** ____ 2250F
2	**ATARI 600 XL PERITEL** __ 1990F	6	**ORIC ATMOS** ____ 2450F
3	**ATARI 800 XL PERITEL** __ 2650F	7	**THOMSON MO5** ___ 2350F
4	**COMMODORE 64** __ 2850F	8	**THOMSON TO7-70** _ 3350F

et plus de 200 logiciels en démonstration-essai sur vidéo-disque!!

DEMANDE DE DOCUMENTATION A RENVOYER À:
VIDEO SHOP 50, RUE DE RICHELIEU 75001 PARIS

BODERMA

Je désire recevoir sans engagement de ma part votre documentation sur le matériel suivant: 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

(cochez la case de votre choix) Je joins deux timbres pour frais d'envoi. SVM 10

intelligence logicielle

Locksmith 5.ø

APPLE II - SAUVEGARDE ET UTILITAIRE.

"LE GRAND CLASSIQUE, LE PLUS COMPLET, AVEC DE NOMBREUX UTILITAIRES INTEGRÉS" (**S.V.M.** 7/08/1984)

- LE MANUEL **FRANÇAIS** DECRIT TOUS LES MODES DE PROTECTION.
- LE LANGAGE DE PROGRAMMATION **LPL** DONNE ACCÈS A **TOUTES** LES ROUTINES DE BASE.
- LES "**PATCHES**" VOUS PERMETTENT DE METTRE A NIVEAU GRATUITEMENT VOTRE LOCKSMITH (ACTUELLEMENT **REVISION F**).
- AVEC : LE PREMIER NUMERO DE LA **NEWSLETTER** (= CONSEILS + PARAMETRES DES DERNIERS PROGRAMMES SORTIS).

Disk Mechanic

IBM-PC SAUVEGARDE ET UTILITAIRE.

LISEZ ENTRE LES PISTES !! C'EST UN PEU L'EQUIVALENT DU **LOCKSMITH** POUR LE PC ; IL PERMET :

- LA **COPIE** ET LA **CREATION** DE DISQUETTES PROTEGÉES.
- LA **RECUPERATION** DE FICHIERS DETRUITS EN PARTIE ETC...
- LE MANUEL EN **FRANÇAIS** EN FAIT UN EXCELLENT OUTIL D'INITIATION AUX SECRETS DU MS-DOS.

PC éditeur

TRAITEMENTS DE TEXTES. IBM - PC.

PUISSANT, SOUPLE ET RAPIDE.

- DEUX FENÊTRES A L'ECRAN.
- JUSTIFICATION A L'ECRAN.
- ESPACEMENT PROPORTIONNEL.
- MISE EN PAGE A L'EDITION OU A L'IMPRESSION.

ET POUR QUEL PRIX !!

Turbo_Pascal

PASCAL ETENDU POUR IBM.PC PC Jr., APPLE CP/M, MS DOS, CPM 86.

- 10 A 30 FOIS PLUS **RAPIDE** QUE LE PASCAL APPLE - EDITEUR PLEIN ECRAN - SYSTEME DE DEVELOPPEMENT COMPLET PAR MENUS.
- "SI VOUS AVEZ LE MOINDRE INTERÊT POUR PASCAL, **ACHETEZ-LE**" SOFTALK IBM.

NOS PRIX SONT T.T.C.

PROBLÈMES DE PROTECTION ? TELEPHONEZ !

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM : .....
PRENOM : .....
SOCIETÉ : .....
ADRESSE : .....
VILLE : ..... C. POSTAL : ☐☐☐☐☐

NOUVEAUX TARIFS :

LOCKSMITH	1600 Fr.
DISK MECHANIC	1600 Fr.
PC EDITEUR	950 Fr.
TURBO PASCAL	980 Fr.

BON A DECOUPER OU RECOPIER ET RETOURNER À :

intelligence logicielle s.a.r.l. ☎ : 580.68.10.

12 RUE MARTIN BERNARD 75013 PARIS. — TELEX : 771.936.F.

DOMESTIC COMPUTER

Une division d'international computer

SPECTRAVIDEO

Un représentant de la nouvelle génération d'ordinateurs à usage domestique, avec sa poignée de jeux intégrée et sa comptabilité aux cartouches COLECOVISION, un grand standard des programmes de jeu. En bref, un grand micro-ordinateur personnel, avec des tas de possibilités graphiques couleur et sonores.

SPECTRAVIDEO PAL : 2 980 F

SINCLAIR SPECTRUM

Enfin le voici! Longtemps attendu dans ses versions Péritel et SECAM, il est déjà destiné au même succès que son petit frère grâce aux nombreux logiciels qui ne tarderont pas à envahir notre marché. 8 couleurs, une haute résolution de 256 × 176, son, RAM de 16 à 48K, Basic étendu, Microprocesseur Z80 à 3,5 Mhz, que demander de plus à un ordinateur domestique?

SPECTRUM PERITEL 16K 1 849 F

SPECTRUM PERITEL 48K 2324 F

SPECTRUM SECAM COULEUR 16K 1975 F

SPECTRUM SECAM COULEUR 48K 2465 F

ATARI 400/800

Les ordinateurs conçus spécialement pour la maison. Clavier de dimensions importantes, robustesse de la fabrication, fini du détail, une machine à mettre entre toutes les mains. Le 400 possède un bon rapport qualité-prix et permet déjà d'envisager une petite gestion familiale. Quant aux jeux, n'oublions pas qu'ATARI est l'un des plus grands constructeurs mondiaux de consoles de jeux, ce qui implique une qualité et une diversité incroyable. Le 800 est un ordinateur quasi professionnel sous une présentation pourtant très domestique.

ATARI 400 2990 F

ATARI 800 7500 F

NON DISPONIBLE

ORIC ATMOS

Avec 48.k de mémoire vive, un "vrai" clavier et surtout une fiabilité que n'avait hélas pas son prédécesseur, cet excellent micro-ordinateur est déjà le grand succès de 1984. Une sortie Centronics permet sans interface supplémentaire de brancher toutes sortes d'imprimantes.

ORIC ATMOS : 2 330 F

COMPLET EN PÉRITEL : 2 430 F

THOMSON T07

Si votre auto est une Renault, votre congélateur Brandt, votre Chaîne HiFi Continental Edison et si vous préférez Catherine Deneuve à Marilyn Monroe, bref si vous consommez français, alors le T07 est l'ordinateur que vous attendez.
Son crayon optique intégré, son microprocesseur 6809, ses logiciels de jeux ou éducatifs et son esthétique réussie en font un concurrent redoutable pour les anglo-saxons.
En bref, un excellent petit micro avec de larges possibilités graphiques, ludiques et pédagogiques.

Unité centrale 2 500 F

Magnétophone 750 F

Basic 600 F

LOGICIELS

Dans notre Division Domestique, vous trouverez un immense choix de logiciels sur cassettes, cartouches ou disquettes et ceci dans les domaines les plus variés : jeux, enseignement, aide à la programmation, gestion familiale, scientifique, etc.
Souvent en français, d'autres en provenance des USA ou d'Angleterre, ils sont tous sélectionnés impitoyablement pour leur intérêt et leur rapport qualité/prix.
Nos spécialistes se tiennent constamment au courant des nouveautés car nous tenons par dessus tout à être le meilleur et le plus grand centre d'informatique domestique possible.

LASER 200

Pour ceux qui n'ont pas de prise péritélévision sur leur téléviseur, voici le Laser 200. En effet cette machine comporte d'origine un modulateur SECAM, ce qui lui permet de se brancher sur votre antenne TV. Pour les connaisseurs, il est à noter que son microprocesseur n'est autre que le fameux Z80A. De très nombreuses interfaces sont prévues, imprimantes, stylo optique, manettes, disquettes, etc.

LASER 200 1 490 F

Extension de mémoire 16K 590 F

Extension de mémoire 64K 1 190 F

APPLE II c

Véritable petit bijou de technologie, il comporte 128 k de mémoire, 1 lecteur intégré de disquettes, un vrai clavier AZERTY néanmoins commutable en QWERTY, une prise péritélévision couleurs, une interface souris et tout cela pour 3,4 kg. Inutile de dire que pratiquement tous les logiciels de l'Apple II fonctionnent sur cette version portable.
Comme son grand frère l'Apple II e, vous le trouverez donc aussi bien chez nous que chez International Computer.

PROMOTION nous consulter.

DROIT A L'ERREUR

Chez Domestic Computer, division d'**International Computer**, vous avez le droit de vous tromper. En effet, si dans le délai de 15 jours suivant votre achat, votre ordinateur vous déçoit ou ne correspond pas à vos besoins, nous vous remboursons sans discuter! (si l'appareil est intact et complet dans son emballage d'origine).

GARANTIE

INTERNATIONAL COMPUTER étant un des principaux distributeurs européens de micro-informatique, comme pour notre secteur professionnel, la Division Domestique bénéficie des garanties les plus sûres de la part des importateurs ou constructeurs, et en plus, dans la plupart des cas, nous effectuerons un échange standard.

Les Imprimantes :

Comme rue du Renard, rue de Clichy vous trouverez un large choix d'imprimantes pouvant être connectées sur un ordinateur domestique. Ci-dessous, quelques-uns des modèles que nous vous proposons:

Microline OKI 80 2990 F

SEIKO GP 100 2390 F

EPSON RX 80 sans interface 4950 F

Imprimante graphique VIC 2550 F

ALICE

Avec son clavier AZERTY, Matra et Hachette réussiront-ils à faire du sympathique "Alice" l'équivalent de ce qu'a fait Sir Clive Sinclair en Grande-Bretagne ? Nous leur souhaitons.
Basic microsoft, son, couleur sur prise péritel, excellent manuel d'initiation, extension possible de 16 Ko et interface série incorporé.
Un redoutable concurrent français.

ALICE 1199 F

CREDIT CETELEM

DOMESTIC COMPUTER : 285.24.55

ND CONSEIL

Attention! les articles décrits sur ces pages ne sont pas forcément disponibles en magasin; de plus, leurs caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans préavis par le constructeur. Photos non contractuelles.
Attention! les articles décrits sur ces pages ne sont pas forcément disponibles en magasin; de plus, leurs caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans préavis par le constructeur. Photos non contractuelles.

DOMESTIC COMPUTER

une division d'International Computer

29 Rue de Clichy 75009 PARIS - Tél.: 285 24 55

INFORMATIQUE SERVICE

42, Rue Parcheminerie - 49000 ANGERS
Tél. (41) 88.47.06 - Télex 720 - 845
Commandes téléphoniques et renseignements au (16-41) 88.47.06

ZX 81 **580 F**
LANGAGE MACHINE du ZX 81 **96**

EXTENSIONS
RAM 16K **360**
RAM 48K **790**
Interface parallèle **350**
Câble interface parallèle **150**
Boitier intégration du ZX 81 **890**
Clavier mécanique **490**
Etc...

ORIC 1 ATMOS

MANUEL DE RÉFÉRENCE

138
+ 15 (port)
153

ORISCRIBE
Le traitement de texte français de l'ORIC 1 et de l'ATMOS **250**

LM Plus
Compilateur Basic pour ORIC1 - Atmos **250**

AS des AS
Éditeur-assembleur-désassembleur **160**

Et puis
Magnétophones testés ZX :
Sans compteur **290**
Avec compteur **490**
Moniteur Phosphore vert* **995**
Moniteur Couleur* **3635**
Imprimante COSMOS 80* **3526**
(Matricielle, graphique traction et friction)

SPECTRUM 48K UHF français **2045**
avec manuel français

SCRIPTUM
Le traitement de texte français du Spectrum **250 F**

JEUX
Missions Défense (compatible carte graph.) **85**
Pacman Gulp **75**
Stock car **75**
Etc...

GESTION
ZX multifichiers **150**
Etc...

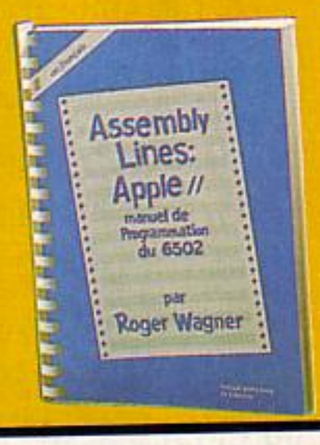
UTILITAIRES **KITS**

PRET A BRANCHER

Imprimante Seikosha GP 500
Interface parallèle ZX 81
Câble et driver imprimante
100 feuilles listing
3070 *

Imprimante COSMOS 80 F/T
Interface parallèle Spectrum
Câble + driver 16 et 48K
Traitement de texte SCRIPTUM
100 feuilles de listing *
3995

ASSEMBLY LINES
Le Langage machine de l'APPLE //, //e, //c



120
+ 15 (port)
135

EXTENSIONS SPECTRUM

Kit Ram 48K **575**
interface parallèle **395**
Câble interface **150**
Interface péritel **395**
avec câble

MULTIFICHIERS
Le programme français de gestion de tous vos fichiers sur Spectrum **250 F**

ANTI-LUNE
Une cassette qui vous donnera le mal de l'air ! **89 F**

EXTENSIONS
UTILITAIRES
JEUX

Pour tout Spectrum
Interface Péritel
Moniteur Couleur
Jeu Diamant
3790 *

Demandez nos catalogues
ZX 81, Spectrum et liste des revendeurs

Les prix sont donnés TTC
Ils sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis

Nom :.....
Prénom :.....
Adresse :.....
.....
C.P. et Ville :.....
.....
Téléphone :.....
Matériel concerné :.....
Date :.....
Signature,

BON DE COMMANDE INFORMATIQUE SERVICE

42, Rue Parcheminerie 49000 ANGERS

SVM 10/84

Qté	DÉSIGNATION DES PRODUITS	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
			+
			+
			+

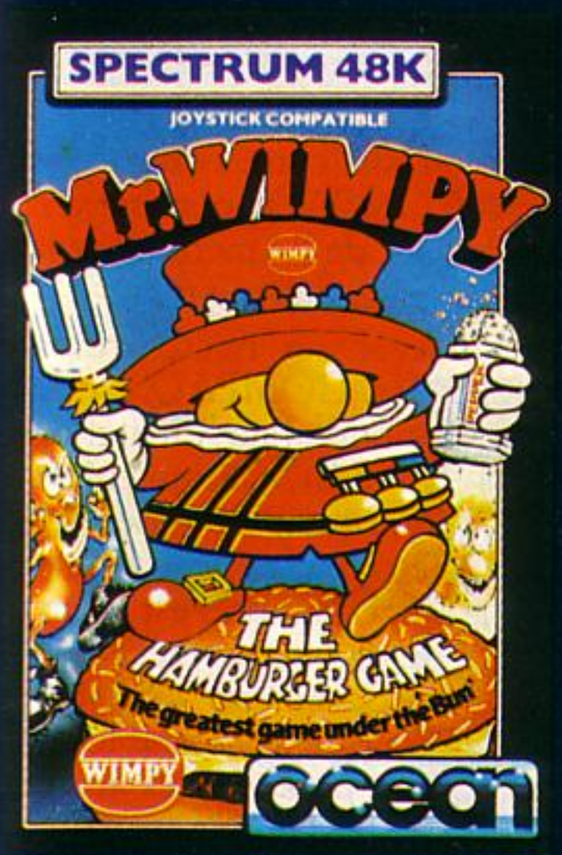
☐ Je désire recevoir le catalogue..... contre 2 timbres à 2,10 F — SOUS-TOTAL =
☐ Règlement contre-remboursement (France Métropolitaine seulement) — + 30 F +
☐ Participation aux frais de port et emballage sauf colis de plus de 5 kg — 5 % du sous-total * avec un maximum de 40 F. +

* Colis de plus de 5 kg expédiés par transporteur en port dû — **TOTAL** =

Les best-sellers britanniques en français!

pour Spectrum, Commodore 64, Oric/Atmos, TO7 - MO5

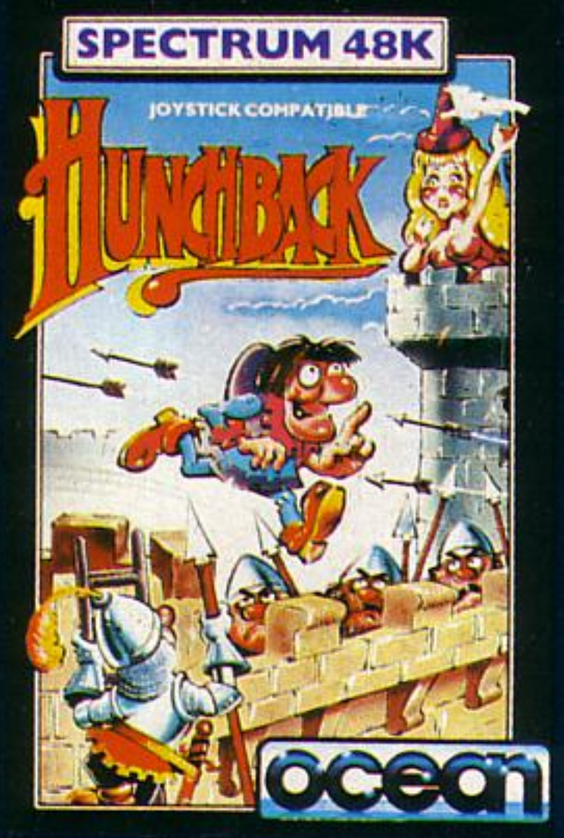
SPECTRUM
COMMODORE 64
ORIC/ATMOS



MR. WIMPY

Aidez Mr. WIMPY à confectionner ses hamburgers en évitant les démons qui tentent de l'en empêcher. 100% langage machine. 2 tableaux.

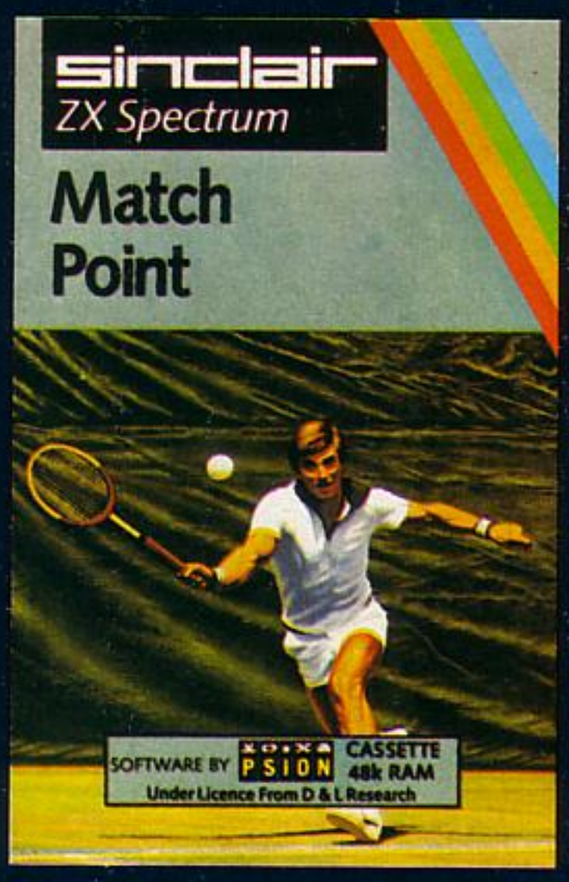
SPECTRUM
COMMODORE 64
ORIC/ATMOS



HUNCHBACK

Volez au secours de la princesse Esméralda. Sautez au-dessus des remparts, balancez-vous au-dessus des précipices. 100% langage machine. 15 tableaux.

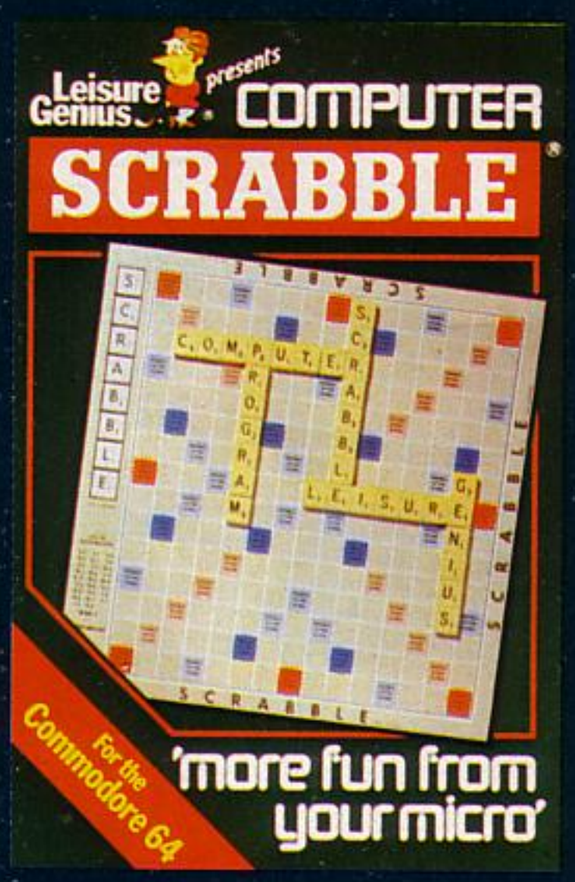
SPECTRUM



BALLE DE MATCH

La révélation de l'année. Cette époustouflante simulation d'un jeu de tennis est devenue en quelques semaines N°1 des hit-parade anglais. C'est le premier programme ÉCRIT PAR DES FRANÇAIS à réaliser une telle performance.

SPECTRUM
COMMODORE 64
ORIC/ATMOS
TO7 - MO5



SCRABBLE

Micro-scrabble transforme votre micro-ordinateur en un adversaire complaisant ou redoutable. Le programme qui contient plus de 10.000 mots français peut simuler de 1 à 4 joueurs de niveaux différents.

KONG

Libérez la jeune fille prisonnière de KONG en haut du building. 100% langage machine. 4 tableaux.

POGO

Faites sautez POGO de marche en marche sur la pyramide pour la faire changer de couleur. 100% langage machine. 16 niveaux.

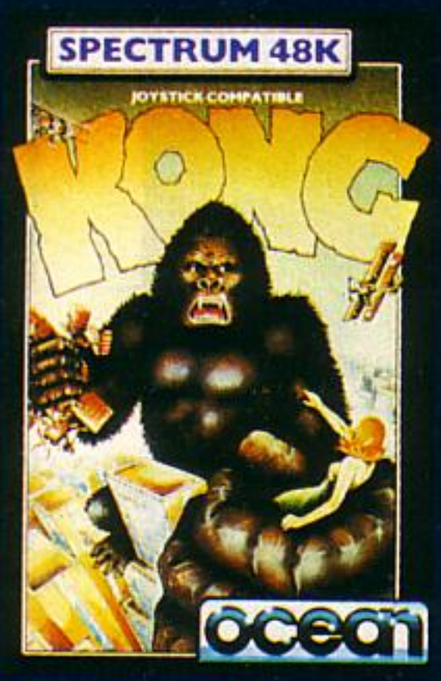
ESKIMO EDDIE

Aidez PERCY le Pingoin à éliminer les fantômes des neiges en les écrasant entre deux blocs de glace. 100% langage machine. 2 tableaux.

CHINESE JUGGLER

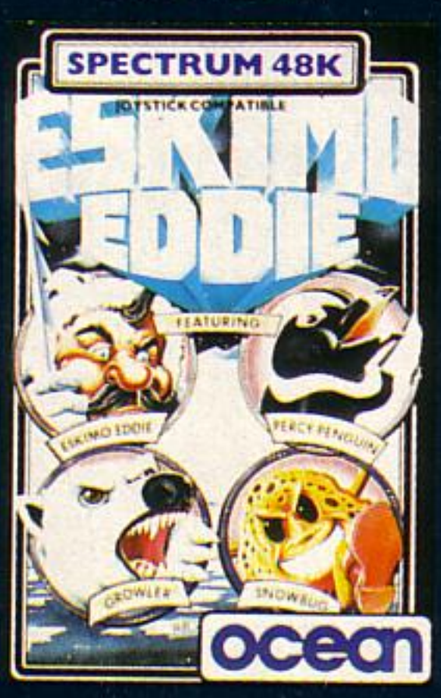
Un jeu à vous faire perdre la tête. Faites tourner les assiettes sur les bâtons mais une assiette ça va, trois assiettes...

SPECTRUM



SPECTRUM

SPECTRUM



COMMODORE 64

Exigez ce label de qualité sur les cassettes qui vous garantIt des programmes en français et une garantie de 1 AN.

Importateur exclusif des marques Ocean, Psion, Little Genius.

* Scrabble sous licence de Scrabble Shutzrechte und Handels GMBH, une société liée à JW Spear Sons PLC. © 1984 Little Genius.

D & L DISTRIBUTION
BP 3 - 06740 CHÂTEAUNEUF 16 (93) 42.49.98

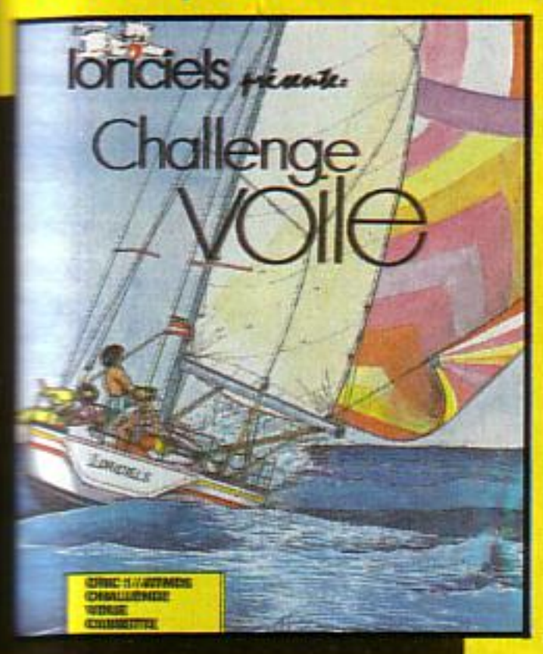
REVENDEURS:

Nous vous offrons les 30 meilleurs titres de l'année traduits en français et activement supportés par une Importante campagne de publicité. Et ce n'est pas tout! Pour tout savoir, téléphonez au 16 (93) 42.49.98 ou écrivez-nous.

RENTRÉE TONIQUE POUR VOTRE MICRO !!

20 nouveaux softs super vitaminés

ORIC 1 / ATMOS T07 - T070 - M05



CHALLENGE VOILE

Premier programme du genre, "Challenge Voile" est un simulateur de régate sur parcours olympique...
La simulation est totale: vents variables et tournants, courant de marée, dérive mobile, réglage de voile, spinnaker... Tout y est!
De un à trois joueurs, au coup de canon, vous régaterez contre le "Challenger", magistralement skippé par l'ordinateur.
Plusieurs niveaux de difficulté vous sont proposés, qui intègrent progressivement les paramètres (vent, courant, etc...): initiation, perfectionnement, régate.
Un fabuleux logiciel pour apprendre ou se perfectionner en s'amusant, de la manœuvre d'un voilier à la tactique de régate.

☐ Dix minutes avant le départ. Les trois joueurs et le challenger progressent vers la ligne de départ contre le vent qui vient du haut de l'écran.

☐ Quelques minutes après le départ.
Les concurrents progressent contre le vent vers la première bouée du parcours en haut de l'écran. Le courant porte à l'Ouest à 4 nœuds et le vent est de force 4.

ORIC 1 / ATMOS T07 - T070 - M05

BASIC FRANÇAIS

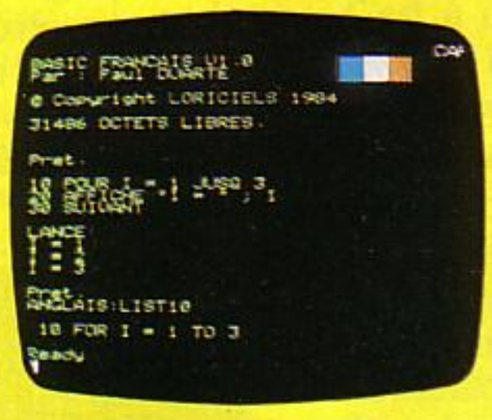
Parlez en français à votre Micro!

Finie la programmation fastidieuse en langue anglaise; voilà un outil qui vous permet d'utiliser toutes les commandes du BASIC soit en anglais soit en français.

Les ordres de lecture et d'écriture de variables ont été rajoutés pour la version ORIC 1.

L'ordre "FRANÇAIS" ou "ANGLAIS" fait passer d'une langue à l'autre.

Grâce à LORICIELS, vous pourrez programmer encore plus facilement.



☐ Le programme présenté sur la photo ci-dessus est entré en Basic Français, puis exécuté par "LANCE". L'instruction "ANGLAIS" traduit l'ensemble du programme comme en témoigne l'affichage de la ligne 10.

70 programmes pour:

ORIC 1 – ATMOS – COMMODORE 64
SEGA-YENO – SPECTRUM – Z X 81 – ALICE
VIC 20 – THOMSON M05 - T07 - T070

Demandez notre NOUVEAU CATALOGUE

Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édités contactez-nous.

loriciels

N°1 DU LOGICIEL FRANÇAIS POUR MICRO FAMILIAUX
160, rue Legendre 75017 PARIS - Tél. (1) 627.43.59 +

DEMANDE DE CATALOGUE

Joindre 2 timbres à 2,10 F pour participation aux frais d'envoi

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

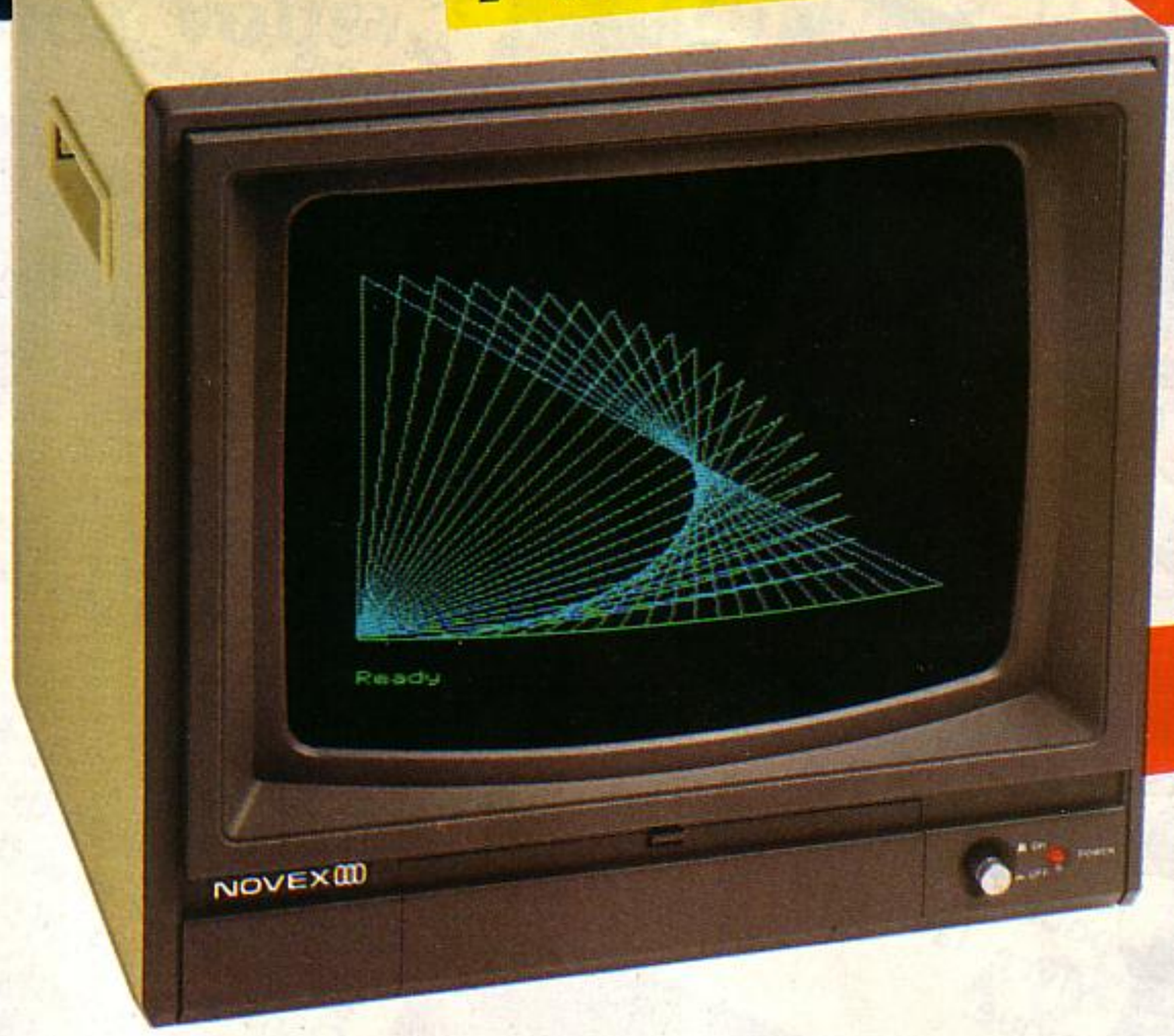
VILLE _____ C.P. _____ TEL. _____

Si vous désirez recevoir gratuitement l'Autocollant LORICIELS, cochez la case ci-contre ☐

SVM oct.84

PERIPH'ORIC MONITEUR COULEUR

ATTENTION LES YEUX



Le Moniteur Couleur NOVEX de PERIPH'ORIC, c'est la visualisation idéale de votre ordinateur ORIC.

Le moniteur couleur NOVEX, c'est le nouveau moniteur d'ORIC. Une unité choc de la nouvelle gamme PERIPH'ORIC.

Pour son prix, c'est le moniteur actuellement le plus performant, le plus fiable et le plus robuste sur le marché de la micro.

La preuve : affichage couleur sur écran de 14" - entrées RGB et signal couleurs complet, avec commandes distinctes - alimentation auto-régulée - par sélecteur - boîtier métallique - conception - professionnelle, dispositif sonore et sélecteur pour écran vert, pour utilisation en unité de traitement de texte etc...

Avec le moniteur couleur NOVEX, vous accédez à une technologie de pointe parvenue à sa meilleure maturité. Vous entrez de plain-pied dans l'informatique personnelle totale et définitive d'ORIC.

Ultime avantage : NOVEX ne coûte que 3100 F et il existe aussi en vert ou en ambre.

Alors qu'attendez-vous pour faire connaisssance avec lui ?

Découvrez toute la gamme PERIPH'ORIC

SYNTHETISEUR VOCAL : 450 F
MODEM (accès aux banques de données PTT) : 1.790 F
LIGHT PEN : 450 F
JOY STICKS AVEC INTERFACE : 400 F l'ensemble
CARTE 8 ENTRÉES - 8 SORTIES (programmation d'appareils ménagers) : 350 F
MAGNETOPHONE A CASSETTES (remplace le micro-drive) : 585 F
MODULATEUR NOIR ET BLANC : 190 F
INTERRUPTEUR : 62 F

PERIPH'ORIC

ASN Diffusion Electronique SA.
- ZI La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER
- 20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC

VITAMINE

francisée, avec les manuels traduits au COMDEX d'Amsterdam sur IBM-PC XT avec 256 Ko minimum. *Logiciel PC, 113, boulevard Pereire, 75017 Paris, tél. : (1) 763.62.88. Prix : 7 400 F H.T.*

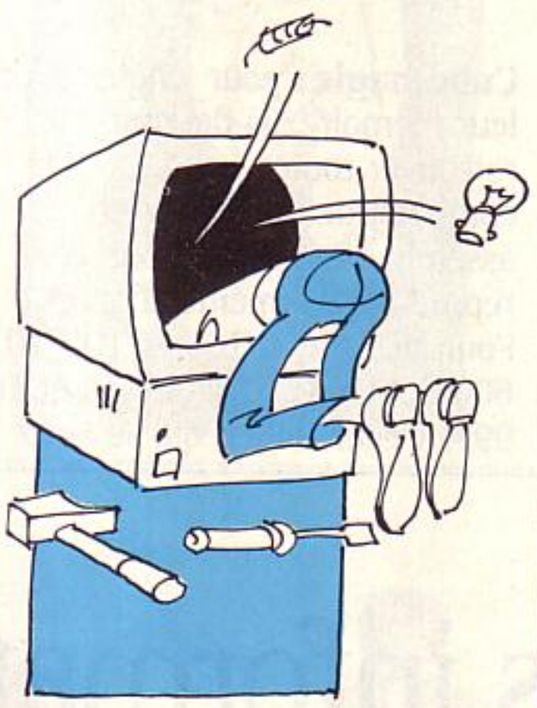
Microcalc, tableur pour calculs financiers, est un outil d'aide aux plannings, contrôles et gestion des opérations financières. Autorise les comparaisons logiques des données, les programmes de projection et fonctions arithmétiques et intègre des fonctions financières particulières telles que dépréciation, inflation et amortissements. *Sous CP/M, MP/M, MS-DOS et Unix. Technology Resources, 114 rue Marius Aufan, 92300 Levallois, tél. : (1) 757.31.33. Prix : 2 440 F H.T.*

Micropen, logiciel de gestion de fichiers. Chaque fichier peut contenir 32 750 enregistrements de 1000 zones à concurrence de 1024 caractères. Permet l'indexage, l'édition de rapports. *Prix : 1 100 F H.T. sous CP/M, MP/M, MS-DOS et Unix. Technology Resources (voir ci-dessous).*

Microscript est un traitement de texte qui dispose de 60 fonctions différentes pour la création et l'édition des documents. 18 paramètres d'édition, une fonction de calcul sur 16 chiffres avec totalisations verticale et horizontale, au moyen des opérations arithmétiques standard et l'utilisation de mémoires de travail. Ce logiciel comprend aussi un langage de programmation permettant d'enregistrer une suite d'instructions. *Prix : 1 990 F H.T. sous CP/M, MP/M, MS-DOS et Unix. Technology Resources (voir ci-dessus).*

Microsynch 2780/3790, logiciel de communication, permet à la plupart des micro-ordinateurs de communiquer avec des sites centraux, minis ou micros, pour le traitement de données en mode batch. 100 fichiers différents peuvent être mis en file d'attente pour transmission. En mode réception, il peut recevoir des informations en temps différé, à l'écran, sur disque ou sur imprimante. *Prix : 3 500 F H.T. sous CP/M, MP/M, MS-DOS et Unix. Technology Resources (voir ci-dessus).*

Microsynch 3270, logiciel de communication, permet à la plupart des micro-ordinateurs d'émuler le protocole de communications synchrone IBM 3270 et d'émuler toutes les fonctions des terminaux IBM 3277 et 3278. Le logiciel communique également avec les ordinateurs IBM 4300, 30XX, 370 et 360. Le micro-ordinateur doit être connecté à un modem synchrone répondant aux normes CCITT V26 bis ou V26 ter. Les vitesses de transmission peuvent atteindre 2400 bauds sur lignes



commutées ou 9600 bauds sur lignes louées. *Prix : 4 380 F H.T. sous CP/M, MP/M, MS/DOS et UNIX. Technology Resources (voir ci-dessus).*

Pageplanner, adaptable à tous types de micro-ordinateurs utilisant CP/M ou MS/DOS permet de saisir et corriger des textes pour l'édition, la presse et la publicité. Fin de lignes, justifications et coupures de mots se font automatiquement. La mise en page se définit à l'écran, en mode graphique. L'utilisateur choisit le gabarit de page avec colonnes, fonds blancs, filets, etc. Des zones protégées peuvent être réservées pour les graphiques, similis, publicités... à insérer après photocomposition. Enfin le système permet de sortir en ligne directe sur imprimante ou photocomposeuse, une fois la composition et la mise en page terminée. De nombreuses options sont possibles dont la reprise et la conversion des disquettes de traitement de textes Wordstar. *Prix : 30 000 F. Compaudit 13, allée Renoir 77 144 Chatifert (6) 436.87.63.*

Spécial : Hi-ware propose pour le Z-100 de Zénith un logiciel en trois modules pour les radiologues. "Spécial" assure à peu près toutes les tâches de gestion du cabinet. Le premier module "Spécial radiologie" assure la gestion du fichier patients : entrées, réception, enregistrement, etc. ; le deuxième "Spécial paie" couvre la gestion administrative du personnel. Le dernier module fait toute la comptabilité, de la gestion du tiers-payant à la fiscalité en passant par la gestion des comptes bancaires, les amortissements, les immobilisations... *Spécial paie + Spécial compta : 5 500 F Spécial radiologie : 26 500 F Hi-ware France : 210 ter, boulevard Pereire 75017 Paris (1) 572.01.55/01.84*

LES LOGICIELS FAMILIAUX

JEUX

Stanley est un petit concombre appétissant, haut perché sur un échafaudage. Sa tâche : empiler un certain nombre de disques autour de six axes, perpendiculaires au plan de l'échafaudage. Puck, Droïd, Gluzz et Scmoll, d'horribles petites bestioles, feront tout, bien sûr, pour l'empêcher d'y arriver. *Pour MO5 chez Loriciels, 140 F.*

Jeu de dames : jouez contre votre micro, mais attention, il a plus d'un tour dans son sac. Vous avez beau disposer sur le damier les pions comme bon vous semble et définir vous-même le jeu pour mettre un maximum de chances de votre côté, il saura déjouer vos ruses. A moins que... *Pour MO5 chez Loriciels, 180 F.*

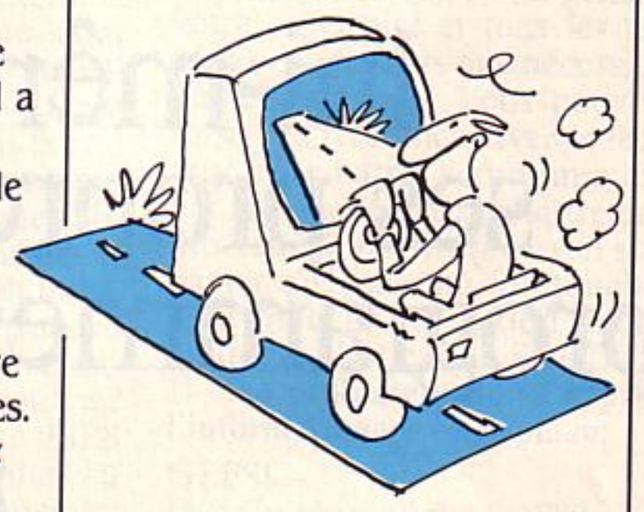
Jeu Guinness des records : réalisé avec les Éditions n° 1 qui publient, chaque année, le livre des records, ce jeu se joue à quatre. Accumulez le maximum de points en étalant votre culture ou en cumulant les coups de bol dans ces réponses par vrai ou faux. Amusez-vous à contrer vos adversaires par un banco, ou mettez tous vos points en jeu dans une partie de roulette. Un podium affiche à chaque partie le score enregistré par chaque candidat. *Chez Ediciel pour Apple II+, Apple IIe et II c, 300 F.*

Mots croisés : ce logiciel conçu par VIFI-Nathan pour le TO7 vient d'être adapté pour le VG 3000 de chez Philips. *Prix non communiqué.*

Jeu mondial des inventions : toujours en coédition avec les Éditions n° 1 qui éditent également le livre des inventions, ce jeu ressemble en tous points au précédent. Seules vos connaissances doivent s'ajuster. Le monde fou de l'innovation ne doit avoir aucun secret pour vous. Et n'oubliez pas : une réponse ne peut être que juste ou fausse. Votre inculture peut donc facilement se masquer ! *Pour Apple II, IIe et IIc chez Ediciel, 300 F.*

Arsène Lapin : un jeu d'aventure où l'humour n'a pas été oublié. Objectif : capturer les trésors d'une maison bien gardée et réussir à s'enfuir les poches pleines. Pour vous aider dans votre quête, vous pourrez zoomer sur certains recoins des pièces ! *Pour Oric et Atmos chez Infogrames, 170 F.*

Mission pas possible : détruisez l'infernal laboratoire de l'abominable Von Debar, vous l'agent secret plus spécial



que les plus spéciaux ! *Jeu d'aventure pour TO7, T07/70 et MO5 chez Infogrames, 160 F.*

Membragor : lisez d'abord le livre qui accompagne cet étonnant logiciel et qui vous

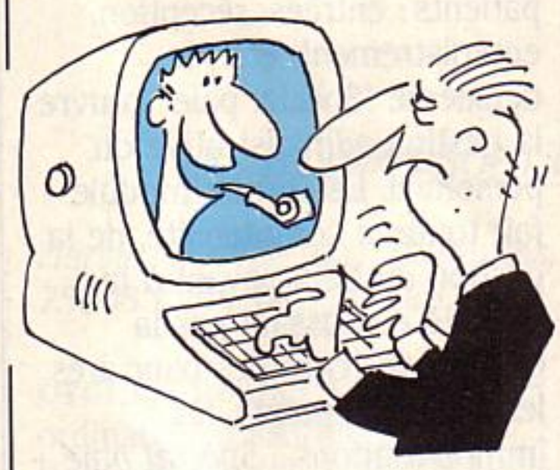
raconte l'histoire du pays de Membragor. Vous pourrez ensuite vous attaquer aux quelque cinq cents énigmes à résoudre dans plus de cinq cents tableaux. Jeu de rôle et d'aventure qui a nécessité plus de deux ans de travail à ses auteurs. *Pour MO5, TO7 et TO7/70 chez Infogrames, environ 400 F.*

My Chess : un jeu d'échecs en trois dimensions qui vous permettra d'observer votre échiquier en relief. Il paraît qu'il est plus fort que tous ses concurrents... *Pour Commodore 64 chez Infogrames, environ 200 F.*

Aztec : sur les traces des Aventuriers de l'arche perdue, partez en quête d'une pyramide emplie de joyaux en faisant attention aux pièges tendus. *Pour Commodore 64 chez Infogrames, 200 F.*

Tales of arabian nights : un jeu d'arcade qui parle (en anglais !), et sans extension de mémoire. Une invitation à la promenade dans un décor de contes des mille et une nuits. A connu un grand succès aux USA et en Grande-Bretagne. *Pour Commodore 64 chez Infogrames, 150 F.*

Fighter pilot : encore un simulateur de vol pour Spectrum. Aux commandes de votre avion de chasse, loopez, vrillez, attaquez par derrière, par devant, au-dessus, en



dessous et trouvez de fortes sensations dans ce décor au réalisme surprenant. *Pour Spectrum chez Infogrames, 130 F.*

Jeu des six lys : ce premier jeu d'aventure sur Alice s'annonce bien. Pour aider Alice à passer à travers l'écran cathodique du pays des merveilles, il vous faudra maîtriser les règles du jeu énigmatique des six lys... *Pour Alice (20 Ko de mémoire) chez Infogrames, 200 F environ.*

ÉDUCATIFS

Initiation à l'alphabet : pour aider des enfants, de cinq ans et plus, à reconnaître l'ordre des lettres de notre alphabet. On y joue au pèse-lettre : sur chaque balance, l'enfant devra poser la lettre qui précède ou suit celle qui s'affiche. A chaque erreur, la balance, se déséquilibre. On y joue aussi à libérer une lettre prise au piège dans un lac gelé. *Pour Alice chez VIFI-Nathan ; prix non communiqué.*

Cubomagic : pour jongler avec leur mémoire, ils devront retrouver toutes les combinaisons possibles et assembler les cubes pour reproduire les mêmes figures. Pour MO5, TO7 (16 Ko), TO7/70, 600XL, 800XL, Oric-Atmos et TI 99/4A chez Hatier, qui se lance à fond sur ce marché avec 12 nouveaux logiciels. *A partir de 7 ans : 185 F.*

Le Minotaure : jeu d'arithmétique et de logique à cinq niveaux pour s'entraîner au calcul mental, à la maîtrise des 4 opérations de base à travers un labyrinthe où se cache le terrible minotaure. A partir de 8 ans. *Pour MO5, TO 7 (16 Ko), TO 7/70, 600XL, 800XL, Oric Atmos chez Hatier : 160 F.*

Bingo Bay, Bingo Go !
La folie du Bingo à Bingo-upon-Sea s'emparera peut-être de vous à condition que vous puissiez faire montre de culture et en anglais s'il vous plaît ! Avec trois bonnes années d'étude de cette langue derrière soi. *Pour Atari 800, 800XL (avec manettes de jeux) et Apple IIc chez Hatier : 220 F.*

Le compte est rond : dans la même série, il s'agit d'enchaîner les opérations d'addition, soustraction et multiplication et atteindre le plus souvent possible un résultat cible. A partir de 9 ans. *Pour MO5, TO 7*

Cet homme n'est pas informaticien.

Pourtant, dans 5 minutes, il va créer lui-même ses propres programmes.

cinq

L'informatique n'est pas votre métier. Mais vous avez besoin d'informatique pour faire votre métier. Vous venez donc d'acheter le SORD.

SORD IS 11
Dimensions : 30 x 21,5 x 4,8 cm
Ecran à cristaux liquides 8 lignes, 40 caractères
Microprocesseur zilog 90 A C MOS
Clavier français type machine à écrire
Mémoire 64 K ROM + 32 K RAM c MOS extensible à 64 K
Options : imprimante, clavier numérique, modem telecom, crayon code barre...

mass RC PARIS B 703 002 337

(16 Ko) TO 7/70 chez Hatier : 185 F.

Jeu de Boole : pour se familiariser avec les ensembles tant redoutés par les adultes. A partir de 9 ans. *Pour TO 7 (16 Ko), TO 7/70 et MO5 chez Hatier : 195 F.*

Le cube : initiation au Basic en 4 cassettes accompagnée d'un livret de 100 pages et présentée dans un emballage cubique. Ce logiciel aide également le néophyte à comprendre ce qui se passe dans la machine. Un mélange de leçons et de simulation. Intervention de l'utilisateur possible grâce à un générateur graphique et à un correcteur de programme. *Pour TO 7, TO 7/70, MO 5, Alice, Spectrum, Oric, Commodore 64 et ordinateurs MSX ; chez Infogrames : 295 F.*

L'orthographe des cracks : et pour finir cette série, destinée aux scolaires, en cette rentrée, Hatier propose d'apprendre l'orthographe en jouant. En trois cassettes ou cartouches. Pour la maîtrise du masculin et du féminin, du singulier et du pluriel et pour savoir conjuguer 1 500 formes verbales au présent de l'indicatif. A partir de 9 ans. *Pour TO 7 (16 Ko), TO 7/70, MO 5, Atari 600XL, 800XL, Oric Atmos chez Hatier : 160 F.*

Découverte du Basic : le premier Basic en deux volumes pour le nouveau VG 2000 de chez Philips. *Chez VIFI-Nathan ; prix non communiqué.*

East Side Story : une énigme policière à résoudre en anglais où vous devrez vous prendre pour le MacIntosh du coin sur les pistes d'un meurtrier en plein Manhattan ! *Pour Atari 800, 800XL et Apple IIc (avec manettes de jeux) chez Hatier : 220 F.*

Pythagore : Fort, non ? Faire du théorème de Pythagore un jeu ! *Pour TO 7 (16 Ko), TO 7/70, MO 5, Atari 800, 800XL (avec manettes de jeux) chez Hatier : 185 F.*

Tic Tac : un jeu de patience et de réflexion. Cinq dessins composés d'un assemblage de petits carrés devront être reconstitués de mémoire. Plus vous ferez preuve d'efficacité, plus l'ordinateur embrouillera les cases et les couleurs. *Pour Oric-Atmos et MO 5, chez Loriciels : 120 F.*

UTILITAIRES

Basic français : grâce à ce logiciel, vous pourrez choisir votre langue de programmation : Basic anglais ou Basic français. En début de programme, selon qu'un PRÊT ou READY s'affichera, vous saurez à quel mode vous passez. A noter : des messages d'erreurs nettement plus lisibles que sur le Basic de MO 5. *Pour MO 5 chez Loriciels : 180 F.*

LES STAGES

Les CEMEA (Centre d'entraînement aux méthodes d'éducation active) de Créteil organisent des cycles de formation au langage Basic pendant les mois d'octobre, novembre et décembre. Au choix : cycle de 5 journées continues en internat : 245 F par jour ou série de 4 week-ends en externat : 1000 F au total. *CEMEA, 24, rue du Verrou, 94507 Champigny-sur-Marne ; tél. : (1) 706-59-33.*

Les CEMEA de Haute-Normandie organisent un stage d'initiation à la micro-informatique du 29 octobre au

quatre

Cette fois, ça y est, vous possédez votre micro-ordinateur personnel ; sitôt sorti, sitôt prêt à fonctionner.

trois

Cela dit, prenez le temps de vivre. Vous avez acheté un SORD pour vous libérer.

deux

D'ailleurs, rien ne presse. Que c'est bon un peu de calme, le temps de penser vraiment.

un...

Et pendant ce temps d'autres apprennent le BASIC.
Vous avez décidé par exemple de créer ce programme dont vous avez besoin au bureau. Allumez votre SORD. Lisez l'écran. Que voulez-vous faire ? Il vous offre tout son menu. Choisissez. Tapez la touche indiquée. Faites ce qu'il vous dit en français, en direct et c'est tout.
Votre programme, c'est d'abord un tableau. Combien de colonnes, quelle largeur la première ? etc... Le tableur intégré PIPS vous indique les possibilités au fur et à mesure. Quand vous avez un doute, tapez la fonction AIDE et votre SORD précise tel ou tel point de détail.

Soyez simple, aussi simple que votre SORD. Il vous tient par la main. Et de la même manière, vous pouvez faire du traitement de texte, du calcul, votre agenda, votre répertoire et tous les tableaux ou fichiers que nécessite votre profession. Vous pouvez saisir des références avec le lecteur code-barre, communiquer par téléphone avec un autre ordinateur, éditer votre travail sur papier, une fonction, une touche c'est tout. La révolution informatique, c'est ça : le SORD IS 11 : **un ordinateur qui a appris l'informatique à votre place.**

GEPSI
Distributeur officiel SORD
Z.I. 7, rue Marcellin Berthelot
92160 ANTONY –
Tél. : (1) 666.21.81

9500 F*, logiciels et liberté compris.
Voici l'ordinateur portable à logiciels câblés

*9500 F TTC prix habituellement pratiqué

SORD
Il a appris l'informatique à votre place.

CHANGEZ D'ÈRE !

Au programme ce soir, chez vous: Opération Blue Moon, Objectif Élysée, Don Juans et Dragueurs! Du jamais vu sur votre écran! Des jeux de réflexion où il faut agir, vite et bien, des jeux de rôle et d'aventure dont vous serez la vedette, des jeux de stratégie à vous donner des sueurs froides.

Tels sont les nouveaux programmes pour micro-ordinateurs conçus par l'équipe de Jeux & Stratégie, N° 1 français des jeux de réflexion et de ludotique, en collaboration avec Ere Informatique

Accessibles à tous, ces jeux ravageurs constituent un excellent moyen d'aborder la micro-informatique.

Ces logiciels sont compatibles Atmos-Oric-1/Spectrum.

Pour changer d'ère, prochainement sur votre écran, commandez aujourd'hui les logiciels qui feront de vous un héros!

BON DE COMMANDE

À découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____

Code Postal _____ Ville _____

☐ OBJECTIF ELYSEE : _____
à 145 F l'un (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger

☐ OPERATION BLUE MOON : _____
à 145 F l'une (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger

☐ DON JUANS ET DRAGUEURS : _____
à 145 F l'un (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger

☐ COLLECTION COMPLÈTE : _____
à 395 F les 3 cassettes au lieu de 435 F
(Franco de port) + 30 F pour l'étranger

Ci-joint mon règlement total de F: _____ par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie.

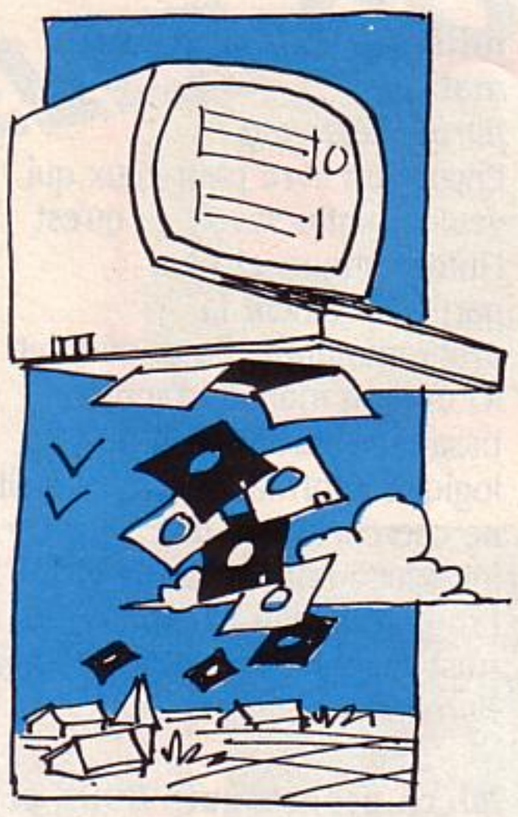
S.V.M. 10

familiaux importante, ainsi que quarante-huit bancs d'essai de micro-ordinateurs. Il faut aussi citer des tas de renseignements pratiques au niveau technique, ou encore une liste d'organismes officiels. Le seul regret que l'on peut émettre est l'impression d'inachevé, les quelques imperfections relevant d'une finition à la va-vite, regrettables pour un livre destiné à devenir une Bible de la micro familiale. *Hachette informatique, 450 pages, 99 F.*

dBase II sans embûches
par G. Grigorieff.
dBase II est un logiciel puissant mais affligé d'une documentation ardue. Ce livre tente de résoudre les nombreuses énigmes qui se présentent à l'utilisateur moyen, peu formé à la pratique de la programmation. Pratiquant une méthode d'initiation progressive, l'auteur nous entraîne vers une bonne connaissance de dBASE II, à l'aide d'exemples clairs, et en se basant sur un fil conducteur qui reste le même au long de la lecture. On ne peut lui reprocher de laisser quelques points dans l'ombre : ilfaut considérer ce livre comme un bon complément au manuel d'utilisation et non comme une encyclopédie de dBase II. *Eyrolles, 165 pages, 115 F.*

La puissance de Multiplan
par R.-E. Williams.
Vous possédez le logiciel Multiplan (en version française, si possible) et vous aimeriez pouvoir exploiter davantage ses possibilités ? Alors, "La puissance de Multiplan" est pour vous. Vous vous demandez ce qu'est Multiplan et à quoi il sert, ou vous venez juste de l'acquérir et ne savez trop comment vous en servir ? Là, passez votre chemin. Nous nous trouvons ici face à des listes d'instructions, plutôt bien documentées, mais s'adressant à un public averti, et dénuées de raffinements pédagogiques. A ne pas mettre entre toutes les mains. *Masson, 178 pages.*

Atmos à la conquête des jeux
par J.-Y. Astier.
Les ordinateurs familiaux Oric possèdent une abondante bibliothèque de jeux. La qualité de ceux-ci a fait récemment un bond en avant, ce qui rend le choix encore plus difficile.
Ce livre intéresse les amateurs de jeu et les fanatiques de la



programmation. Ils ne seront pas déçus, car ils trouveront là une vraie méthode de programmation de jeu, et pas seulement une compilation de listages. Tout est parfaitement documenté et expliqué, et de nombreux conseils parsèment l'ouvrage. Et maintenant, à vos manettes : *Eyrolles, 130 pages, 80 F.*

Faites vos jeux avec Commodore 64
par M. Ducamp et P. Schaeffer.
A l'inverse de l'ouvrage précédent, nous découvrons ici une compilation de programmes, présentés avec quelques commentaires qui n'apportent que de trop rares éclaircissements aux listings. Jeux sans originalité : pendu, 421... *Eyrolles, 180 pages, 90 F.*

30 programmes pour Commodore 64
par D. Lasseran.
Même remarque que ci-dessus, à la nuance près que le Master Mind remplace le pendu... Seul bon point, son prix. C'est peu. *E.T.S.F., 125 pages, 35 F.*

Assembleur du TRS 80
par D. Ranc.
"L'assembleur du TRS 80" est un petit livre bien sympathique pour qui se passionne pour le langage-machine et ses applications pratiques. Il trouvera dans ces pages une

4 LIGNES EN POCHE · 16 K EN CARTE

SHARP PC-1350

- Affichage grand écran 4 lignes x 24 caractères.
- Haute résolution 4.800 points (150 x 32).
- Mémoire 4 Ko extensible à 8 ou 16 Ko par cartes RAM au format carte de crédit.
- Interface RS 232 C intégrée. Le PC 1350 peut ainsi dialoguer avec tout autre ordinateur, gros ou petit.

SHARP

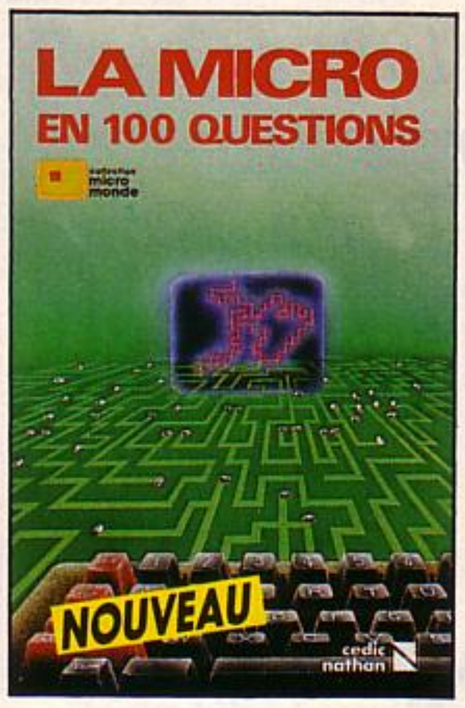
153, avenue Jean-Jaurès 93307 Aubervilliers Cedex
Téléphone : 834.93.44 - Télex : 212174 F

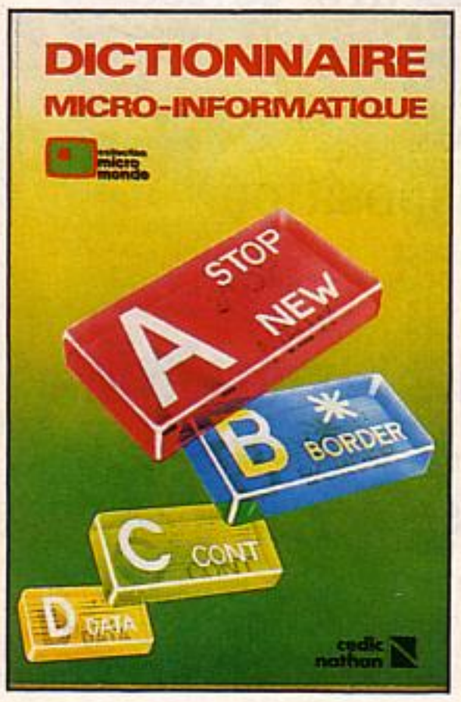
La gamme SHARP c'est aussi : PC-1245, PC-1251, PC-1260, PC-1261, PC-1401, PC-1500A et les services du Club des SHARPENTIERS.

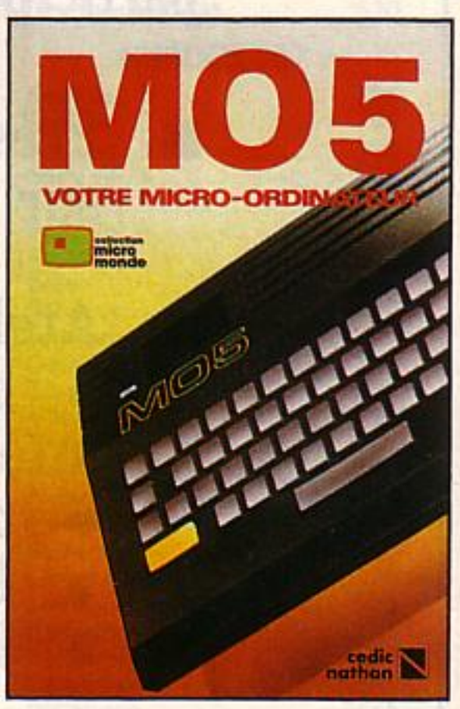
TD Publicité

TOUT LE MONDE DE LA MICRO INFORMATIQUE DANS LA NOUVELLE COLLECTION

collection micro monde







LECTURE GÉNÉRALE ET LANGAGES

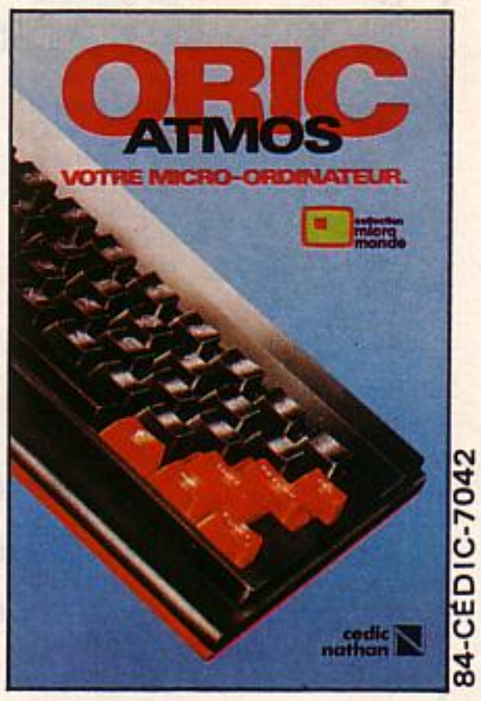
LA MICRO EN 100 QUESTIONS	291 316	39,00 F
DICTIONNAIRE MICRO-INFORMATIQUE	291 301	48,00 F
BASIC, VOTRE LANGAGE DE PROGRAMMATION	291 312	48,00 F
CHOISIR SON MICRO-ORDINATEUR	291 311	35,00 F

LES MICRO-ORDINATEURS

MO5, VOTRE MICRO-ORDINATEUR	291 305	35,00 F
ORIC ATMOS, VOTRE MICRO-ORDINATEUR	291 304	35,00 F
ZX-SPECTRUM, VOTRE MICRO-ORDINATEUR	291 303	35,00 F
MACINTOSH, VOTRE MICRO-ORDINATEUR	291 310	39,00 F
MINITEL, VOTRE GUIDE PRATIQUE	291 302	29,00 F
PORTATIFS, LES NOUVEAUX MICRO-ORDINATEURS	291 306	35,00 F

PROGRAMMES ET JEUX

MO5 TO7 TO7-70, VOS PROGRAMMES	291 308	35,00 F
ORIC ATMOS, VOS PROGRAMMES (Basic et Langage Mâchine)	291 307	35,00 F



84-CÉDIC-7042

cedic/nathan

32, bd Saint Germain 75005 PARIS - Tél. (1) 326.42.71

Chez Duriez : 15 micros portatifs + 9 domestiques

bons pour le Service

ATARI, CANON, CASIO, COMMODORE, HEWLETT PACKARD, ORIC, SHARP, SINCLAIR, THOMPSON.

Avez-vous vu les **300 prix**

valables jusqu'au 20 octobre

Charter© Duriez ?

AU CŒUR DU QUARTIER LATIN, Duriez vend en magasin et par poste à prix charter.©

Il publie régulièrement bancs d'essai et Catalogues condensés de caractéristiques techniques précises, sans délayage publicitaire, complétés par des appréciations et des tests Duriez sans complaisance.

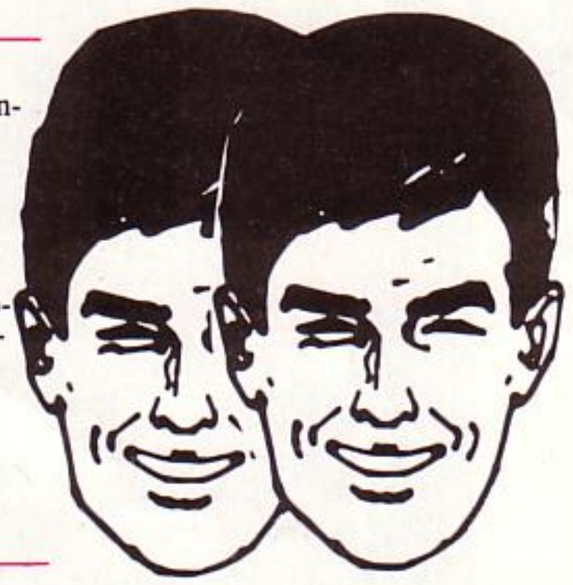
Ce banc d'essai est gratuit en magasin, ou envoyé par poste contre 3 timbres à 2,10 Frs.

POUR CHOISIR, pensez 2 fois.

1° Les performances de l'appareil ?

2° Les performances des programmes disponibles ?

Duriez fait des sélections pour vous éviter des regrets. Vous êtes tranquille.



ATARI

Consulter Duriez

600 XL Péritel	
800 XL Péritel	
Magnéto	
Lecteur de disquette	
Imprimante courrier	
Traceur 4 couleurs	
Manette de jeu	
Interface Vidéo	2380
Cordon magnéto	65
Coupleur optique	470
Inter. RS232 + cordon	725
Cordons imp. parallèle	295
Secteur	82
Carte Fichiers	530
Carte Graphique	530
Cassette Stat	298
Cassette Graph	298
Cassette Text	298

★★★★★★★
Machines à écrire
- Photocopieurs
- Répondeurs téléphoniques
- Calculatrices
- Papeterie
- etc...

☐ Demandez le nouveau **catalogue général Duriez** contre 3 timbres à 2,10 F.

☐ **Duriez, 112 et 132 bld St-Germain 75006 Paris (M° Odéon, St-Michel)**

★★★★★★★

CANON

X07 mémoire 8K	1940
Traceur 4 coul. X710	1850
X07 + X710	3750
Extension 8K	750
Carte mém. 4K XM100	412
Carte mémoire 8K XM101	850

CASIO

PB 700	1480
Traceur 4 coul. FA10	2280
PB 700 + FA10	3700
Extension 4KO R4	427
Magnéto intégré CM1	850
Interface FA4	865
Fx 702P	**1050**
Interface magnéto FA2	280
Imprimante FP10	610
Fx 802P	990
PB 100	**635**
Interface magnéto FA3	285
Imprimante FP12	600
FP 200	2990
Extension 8K	623
Cordon magnéto	85
Traceur 4 coul.	2280
Lecteur ds disquettes	4430
Clavier numérique	512
Secteur	225
Cordon impri. parallèle	390
Extension CETL (ROM)	809

AMSTRAD

CPC 464 + monit. vert	2990
CPC 464 + monit. couleur	4490

COMMODORE

Commodore 64 Pal	**2750**
Commodore 64 Péritel	**3450**

PERIPHERIQUES VIC20 et C64

Lecteur de cassettes	465
Lecteur de disque 1541	**3380**
Imprim. 50 cps MPS801	2690
Traceur 4 couleurs	1995
Interface RS232C	345
Manette de jeu	120
Crayon lumineux	475

LOGICIEL VIC 20

Super expender	430
Programmer's aid	350
Screen Master	415
VIC Forth	800

LOGICIEL C64

Utilitaire	
TOOL 64 (cart)	640
Master (disq)	950
64 Forth (cart)	588
Zoom Pascal (disq)	456
HES MON 64 (cart)	390
Professionnel	
HES Writer (cart)	329
Omnicalc (cart)	329
Stat 64 (cart)	490
Graph 64 (cart)	380
Multiplan (disq)	1100
Vizawriter (disq)	1355
Super Base 64 (disq)	1190
Educatif	
Turtle graphic (cart)	588
Paint brush (cart)	223
Turtle Toyland (disq)	338
Coco (disq)	440
Jeux	
Choplifter (cart)	495
Lode Runner (cart)	495
Attack of Mutant Camel (cart)	384
Lazer Zone (cart)	236
Gridrunner (cart)	170
Rootin tootin (cart)	236
Omegarace (cart)	215
Space rescue (disq)	495
Speed Bingo (cart)	215
Clowns (cart)	215
Kickman (cart)	215
Sea Wolf (cart)	215
Jupiter Lander (cart)	215
Radar rat race (cart)	215
Echec Grand Master (K7)	305
Kong (K7)	125
Scramble (K7)	125
Motor Mania (K7)	165
M TNT (cart)	329
Benji (cart)	236
The Pit (cart)	329

EPSON

PX 8	10300
Extension mémoire 60K	3300
Extension mémoire 120K	4660
HX 20	5800
Magnéto intégré	1100
Extension 16K	1200
Modem + cordon	1755
Cassette Intext	780

HEWLETT-PACKARD

HP 11C	810
HP 15C	1235
HP 12C	1235
HP 16C	1235
HP 41 CV	2190
HP 41 CX	2880
HP 71	**5100**
Extension mémoire 4K	**784**
Lecteur de cartes magnétiques	**1634**
Interface	**1318**
Lecteur de cartes	1850
Lecteur optique	1190
Imprimante 82 143	3690
Accus rechargeables	390
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier therm. noir (6b.)	120
Mémoire quadruple	809
Module X fonction	809
Module temps	809
Module mémoire tampon	809

PERIPHERIQUES HPIL

Module HPIL pour HP41	1348
Lecteur de cassette digit.	4770
Imprim. thermique HPIL	4770
Interface TV	3450
Interface moniteur	2290
10 mini cassettes digit.	990

OLIVETTI

M10 mémoire 8K	5890
M 10 mémoire 24K	**6990**
Traceur 4 coul.	2090
Secteur	98
Cordon imp. parallèle	199
Cordon imp. RS 232	498

ORIC ATMOS

Oric Atmos 48 K	**2330**
Cordon Péritel + alimentation 12 V	**95**
Traceur 4 coul. + cordon	**1510**
Cordon magnéto (jack)	45
Cordon imp. parallèle	150
Modulateur noir et blanc	210
Modulateur coul. SECAM	530
Lecteur de disquettes 3"	3600
disquette 3"	69
Aigle d'or (K7)	180
Categoic (K7)	95
Xenon (K7)	120
Zorgon (K7)	120
Hobit (K7)	249
Forth (K7)	180
Anglais Assimil (K7)	440
Author (K7)	187
Oric Calc (K7)	187
Poly Fichier	180

SHARP

PC 1500 A	**2065**
Traceur 4 coul. CE 150	1990
PC 1500 A + CE 150	**3990**
Extension 8K CE 155	790
Ext. 8K Protégée CE 159	1000
Ext. 16K Protégée CE 161	1700
Interf. RS232/Parallèle	1990
Cable imp. parallèle	480
Clavier sensitif	1265
PC 1251	1085
PC 1245	540
PC 1401	1190
PC 1260	1580
PC 1261	2065
Interface magnéto	169
Imprimante CE 126P	790
Imp. + magnéto CE125	1695

SINCLAIR

ZX 81	580
Extension 16K	360
Spectrum 48K Péritel	2325
Spectrum 48K Pal	1965
Interface Péritel	360

TEXAS INSTRUMENTS

LOGICIEL

Jawbreaker II (cart)	190
Othello (cart)	188
Mash (cart)	190
The Attack (cart)	134
Star Trek (cart)	190
Return to Pirate I. (cart)	190
Tombstone City (cart)	188
Super Demon Attack (cart)	190
TI Invaders (cart)	188
Hopper (cart)	190
Mind Challenger (cart)	134
Burger Time (cart)	190

THOMSON

MO 5	2387
Lecteur de K7	598
TO7-70	3486
Lecteur K7	690
Extension 64K	1055
Contrôleur de communic.	850
Manettes jeux et son	580
Lecteur dis. avec cont.	3596
Memo Basic	480
Cordon imp.	290
Interface SECAM	530

LOGICIELS TO7

Basic vol. 1	195
Basic vol. 2	195
Basic vol. 3	195
Basic vol. 4	195
Basic vol. 5	195
Basic vol. 6	195
Atomium	350
Echo	260
Survivor	350
Logicod	295
Gemini	260
Crypto	295
Motus	295
Tridi	260
Trap	375
Pictor	495
Melodia	495
Sauterelle	125
Compléments et mult.	120
Carré magique	175
Horloge	125
Encadrement	120
Carotte malicieuse	175
Diététique	175
Allemand vol. 1	195
Allemand vol. 2	195
Mots croisés 1	195
Mots croisés 2	195
Budget familial	450
Carnet d'adresses	480
Gérer vos fichiers	525
Ronde des chiffres	125
Noix de coco	145
Carte de France	145
Mots en fleurs	185
Bibliothèque	490
Coktail 1	95
Coktail 2	95
Coktail 3	95
Calculatrice	360
Agenda	490
Portefeuille boursier	580
Mélimélo	437
Clé des champs	170
Quest (ROM)	325
Quest histoire géographie	66
Quest sport	66
Quest sciences	66
Signes dans l'espace	175
Système métrique	150
Pickman	120
Stock car	120
Yams	179
Loto	128
Ronde des formes	148

Je commande à Duriez :

SVM oct. 84

132, Bd St-Germain, 75006 Paris.

☐ 1 Catalogue Duriez "Micros" (essais comparatifs des 20 micro-ordinateurs les plus vendus chez Duriez) contre 3 timbres à 2,10 F.

☐ Le(s) article(s) entouré(s) sur cette page photocopiée (ou cités ci-dessous).

Si changement de prix, je serai avisé avant expédition.

☐ Ci-joint chèque de .....

..... F

y compris Port et Emballage 40 F.

☐ Je paierai à réception (Contre-Remboursement) moyennant un supplément de 30 F + 40 F Port et Emballage.

J'aurai le droit, si non satisfait, de renvoyer sous 8 jours le(s) appareil(s) modules, cassettes ou ouvrages Duriez, qui me remboursera la somme ci-dessus, (sauf suppl. 30 F du C. Rb), port et emballage.

Mes Nom, Prénoms, Adresse (N°, Rue, Code, Ville) :

.....

.....

.....

Date et Signature .....

.....

Média Conseil